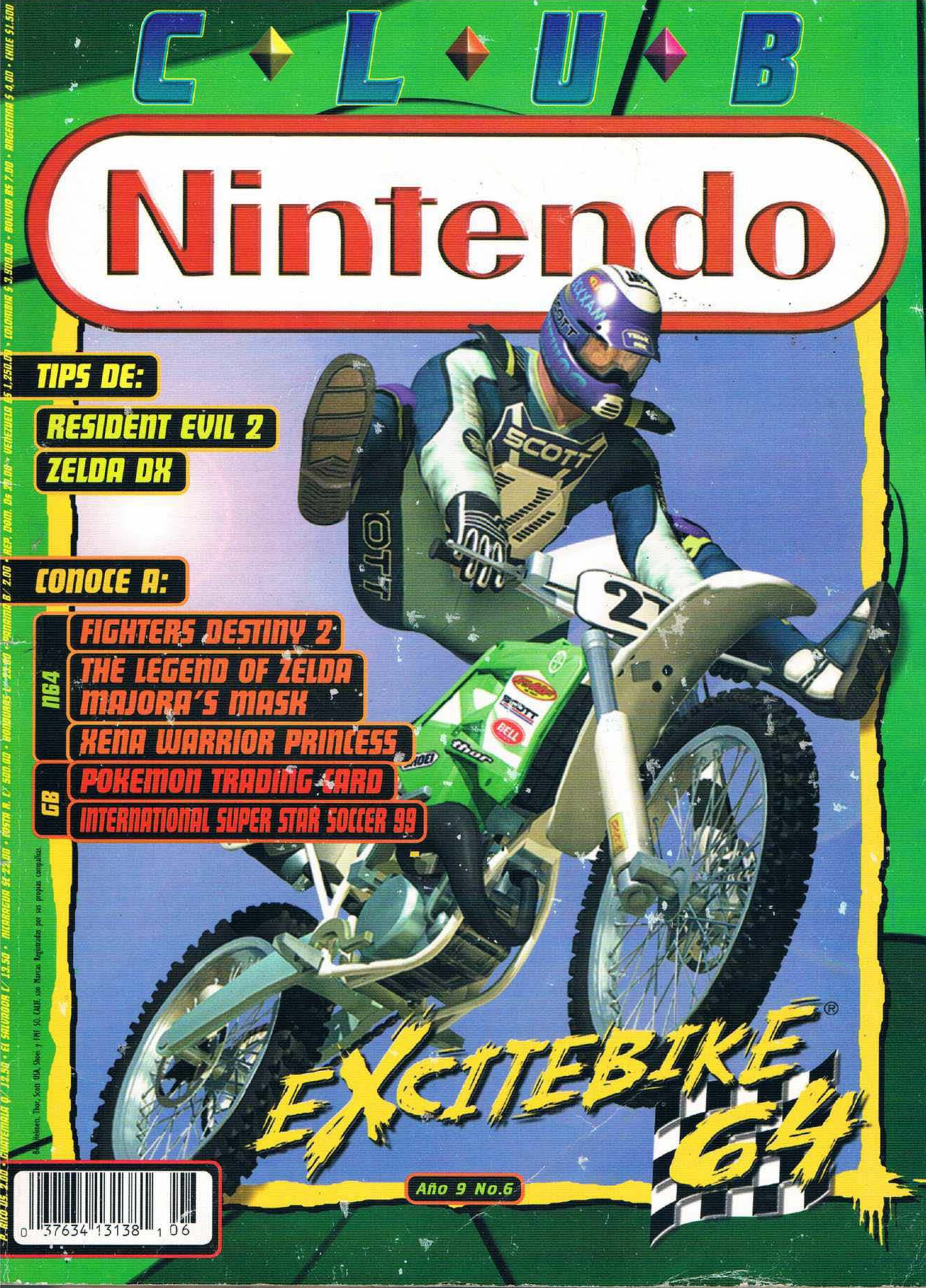


CLUB
Nintendo
TIPS DE:
RESIDENT EVIL 2
ZELDA DX
CONOCE A:
N64
FIGHTERS DESTINY 2
THE LEGEND OF ZELDA MAJORA'S MASK
XENA WARRIOR PRINCESS
GB
POKEMON TRADING CARD
INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER 99
EXCITEBIKE 64®
Año 9 No.6
0 37634 13138 1 06



el cachito de energía que te hace falta.



barra de granola cubierta de chocolate con chispas de colores, un delicioso snack que te caerá de maravilla.

barra de granola con cacahuate cubierta de chocolate y trocitos de cacahuate, especial para que rindas el doble.



barra de granola con galleta cubierta con chocolate blanco y chispas de chocolate, un postre que te mantendrá con energía todo el día.



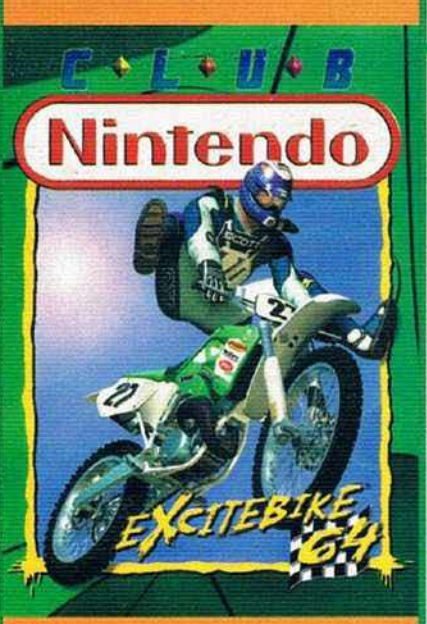


cuadritos de arroz; un excelente lunch para el recreo, que viene en dos deliciosos sabores: vainilla con chispas de chocolate y chocolate

$2.50

acompáñalas con leche.





Bueno, pues como quiera que sea ya llegamos a la mitad del año y en lo que a videojuegos se refiere, lo bueno está por comenzar, todo lo que vimos e investigamos en el E3, está siendo procesado para que no nos quedemos con nada de información que darte, mientrás, te tenemos un número muy completo y especial: seguramente estás ansioso por ver fotos del super título: Link, Majora's Mask, pues las tenemos en un previo bastante completo, además tenemos otro muy buen previo, esperado seguramente por muchos se trata de Metal Gear Solid para GBC, ahora que si lo que quieres es ver qué hay de nuevo con los últimos títulos para GBC y N64 no dejes de leer los A Fondos que preparamos para ti.

Por último, échale un ojo al reporte de Gus desde la convención Kimera que se llevó a cabo en Guadalajara, Jal. está muy interesante.

Como te lo dijimos, tienes en tus manos un número muy completo, esperamos que disfrutes tanto la lectura como nosotros hemos disfrutado este medio año preparando nuestra revista.



Aquí estuvo el rombo de mayo



EDITORIAL

Como dijeran por ahí, lo único estable es el cambio.

Y así lo vemos en Club Nintendo, por eso nos mantenemos todos los días pensando en cómo hacer este revista diferente y mejor, pero claro conservando y mejorando lo que a todos nos gusta. Para ello diariamente revisamos y leemos las cartas y los mails que nos llegan, platicamos con los videojugadores, asistimos a conferencias y todo esto para tener un conocimiento más profundo de lo que quieren nuestros lectores.

Adicionalmente nos preparamos, documentamos y actualizamos en todo lo que se refiere a diseño y por supuesto también a videojuegos menteniendo un contacto permanente con todos los licenciatarios y refrescándolo en forma continua a trevés de eventos como el E3 el pasado mayo y viajes constantes a sus lugares de trabajo.

Las ideas que tengas tú sobre nuevas secciones, tips, o lo que se ocurra para hacer Club Nintendo más a tu gusto, mándalas de volada por el medio que quieras, pero mándalas. Siempre te hemos dicho que esta revista no está hecha de nosotros para ti, la parte más importante es la que hacen los lectores hacia nosotros.

Pronto verás más cambios en Club Nintendo y esperamos que todos sean para mejorar.

ISSN 0188-7610

Año IX #6 Junio 2000

CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V. Y EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V. BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.

GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V.
DIRECTOR GENERAL
Teruhide Kikuchi
DIRECTORA DE ADMINISTRACION
Lourdes Hernández
DIRECCION EDITORIAL
Gustavo Rodríguez
José Sierra
EDITOR ADJUNTO
Daniel Avilés
PRODUCCION
NTWK Creatividad y Diseño
DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz
DISEÑO GRAFICO
Antonio Carlos Rodríguez
ASISTENTE DE ARTE
José Luis Suárez
CORRECCION DE ESTILO
Ma. Antonieta Ramírez
INVESTIGACION
Jesús Medina, Javier Chávez Conejo, Gerardo Torres Arkham, Lalo Oviedo
AGENTES SECRETOS
Axy / Spot

EDITORIAL TELEVISA
PRESIDENTE
Laura D. B. de Laviada
DIRECTOR GENERAL EDITORIAL EJECUTIVO
Carlos Méndez D.
DIRECTORA EJECUTIVA DE OPERACION EDITORIAL
Irene Carol
DIRECTOR EJECUTIVO DE FINANZAS Y ADMINISTRACION
Luis Stein
GERENTE DE VENTAS
Guillermo Uscanga Tel. 52-61-27-66
EJECUTIVO DE VENTAS
Eduardo Bedolla
Tel. 52-61-26-00 ext. 11641
EDITORIAL TELEVISA COLOMBIA
GERENTE GENERAL
Emiro Aristizábal A.
VENTAS DE PUBLICIDAD
Cecilia Rueda
Bogotá Tel. 4109501 4139300
Medellin Tel. 3612788 3612789
Cali Tel. 6644220 6655436

Año 9 # 6, Revista mensual, Junio 2000. Coeditada y publicada para México por Gamela México, S.A. de C.V. y por Editorial Televisa, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc.
(DR.) CLUB NINTENDO. Editada y publicada por Editorial Televisa, S.A. de C.V. Av. Vasco de Quiroga No. 2000 Esq. Fernando Espinoza Gutiérrez Col. Santa Fe C.P. 01210 México, D.F. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92. Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92. En la Dirección General del Derecho de Autor. Certificado de licitud de título No. 6420. Certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992.
Expediente 1/432"92"/8336. Permiso No. 084-1292. Características: 228451603. Autorizado por SEPOMEX.
Editor Responsable: Carlos Méndez D.
Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco, C.P. 02400, México, D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25, Tel.: 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales cerrados D.F. Interior del país.

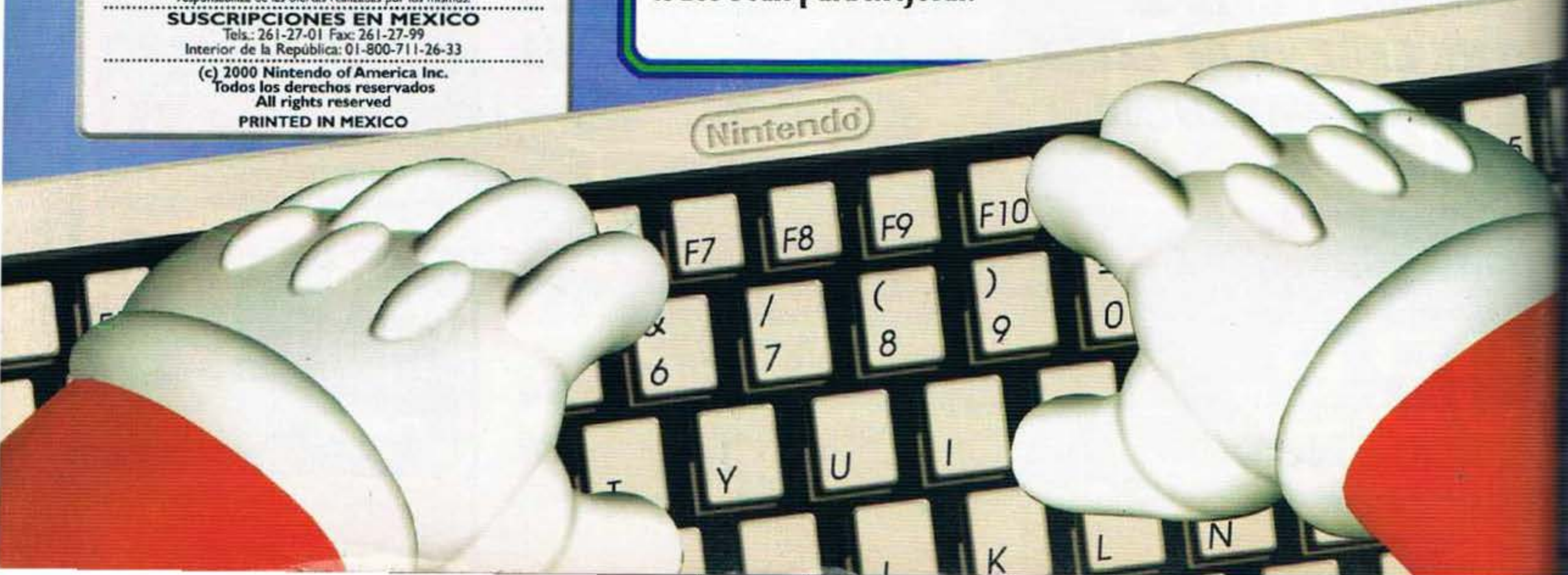
Revista **CLUB NINTENDO.** No. 9/6 (MR) 2000 Nintendo of América Inc. All right reserved. Nintendo, Nintensivo, Nintendo Entertaiment System, NES, Super NES, and Game Boy son marcas registradas de Nintendo. Revista mensual editada y publicada por Editorial Televisa Colombia, S.A. Transversal 93 No. 52-03 Santafé de Bogotá D.C. Colombia. Distribuidores: Venezuela: Distribuidora Continental, S.A., Caracas Venezuela. Ecuador: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Guayaquil, Ecuador. Colombia: Distribuidoras Unidas, S.A. Santafé de Bogotá, Colombia.

ARGENTINA: Publicada por Editorial Televisa Argentina, S.A., Paseo Colón 275 Piso 10, (1063) Buenos Aires, Argentina. Teléfonos (541) 4343-2225, Telefax (541) 4345-0955. Gerente General: Gonzalo del Fá. Editor Responsable: Jorge S. Lafauci. Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364.
Distribuidores: Capital: Vaccaro Sánchez y Cia., Moreno 794 Piso 9 of. 207, (1091) Buenos Aires, Argentina. Interior: Distribuidor de Revistas Bertrán SAC. Av. Velez Sarfield 1950, (1258) Buenos Aires Argentina.

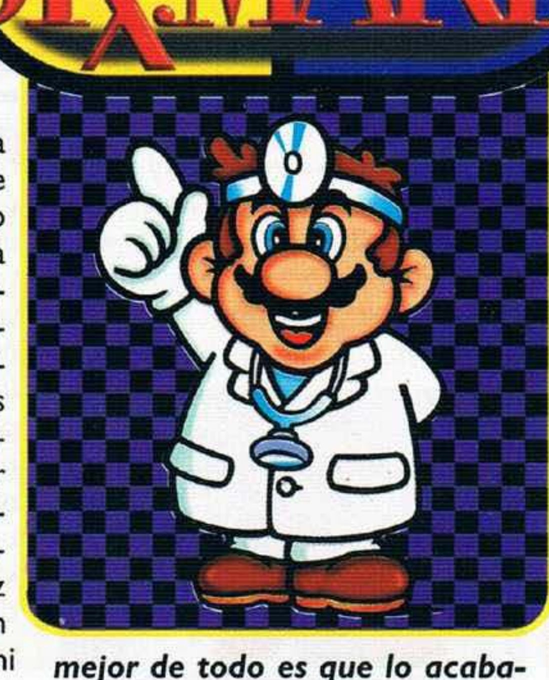
CHILE: Publicada en Chile por Editorial Televisa Chile, S.A., Reyes Lavalle 3194, Las Condes, Santiago de Chile. Tel.: (56) 366-7100. Responsable Legal: Marlene Larson Conus. Gerente de Ventas: María de los Angeles Swinburn. Coordinación: Aquiles Sepúlveda F. Distribución: ALFA, S.A. Recargo flete aéreo $ 90.- (regiones I, II, XI y XII).

Impresión: Procoelsa, S.A. de C.V. Pascual Orozco No. 51 Col. Iztacalco, Tel.: 590-27-03 y 590-27-07 México, D.F.

SUSCRIPCIONES EN MEXICO
Tels.: 261-27-01 Fax: 261-27-99
Interior de la República: 01-800-711-26-33



DR. MARIO



Qué tal cuates de Club Nintendo. Les escribo para felicitarlos por su grandiosa revista y de paso hacerles un comentario. Quiero decirles que soy un admirador de los comics, especialmente de X-Men y ahora me enteré de que se está haciendo la película basada en el comic y me pregunto, por qué Nintendo no saca un juego de los X-Men para N64, sobre todo porque para Super Nintendo ya lo hicieron y tuvieron buena aceptacion por parte de nosotros los que jugamos este sistema y digo, siendo tan poderoso este sistema (N64) ¿por qué no hacerlo? ¿Por qué no hacer un juego basado en algún comic? Si no es de los X-Men, tal vez podría ser de Batman, Superman o hasta Spiderman. En fin desde mi punto de vista, sería verdaderamente bueno.

Bernardo Ojeda
Cd Juárez, Chihuahua

Esta es una pregunta bastante interesante, pues hace un par de meses Nintendo anunció oficialmente que Activition está trabajando desde hace algún tiempo en un juego de esta licencia para el Nintendo 64. El juego tiene el nombre tentativo de X-Men Mutant Academy. Lo mejor de todo es que lo acabamos de ver en el E3 de este año, en donde mostraron mucho más cosas de las que te puedes imaginar y por si fuera poco, anunciaron que este titulo también se va para Game Boy Color al igual que un nuevo juego de Spiderman. Te invitamos a leernos en nuestro próximo número, donde te enterarás de todo lo que sucedió en este magno evento.



X-MEN para N64



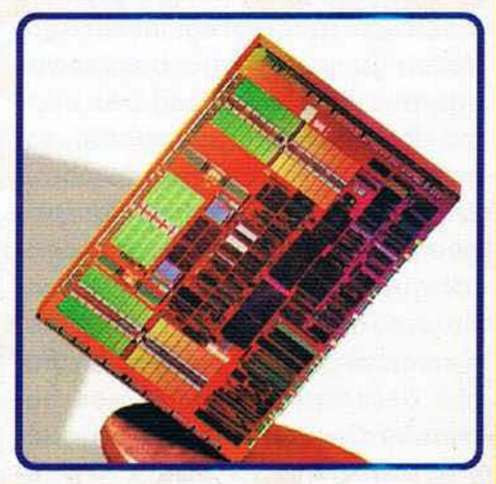
SPIDERMAN para N64

♦

Hola amigos de Club Nintendo, les escribo desde Bogotá, Colombia. Los felicito por su espectacular revista (todo el mundo dice lo mismo ¿cierto?). A pesar que mucha gente se ha quejado porque la revista tomó un formato único para toda América Latina, a mi me agrado el cambio, ahora hay más informacion y es más reciente, además las expresiones que utilizan se entienden, aunque no se usen en cada uno de los países, por lo que las quejas respecto al idioma no son justificadas. El hecho que la revista sea única para todos ayuda además para la integración de nosotros los latinos. Bien por esa. Les tengo una petición. En vista que Nintendo no ha vuelto a publicar nada nuevo del Dolphin, ¿podrían averiguar acerca de los proyectos para esta nueva consola y otros datos, así como nuevas especificaciones, programadores autorizados o precios? Y quién quita una que otra foto de la consola o por lo menos de lo que es capaz de hacer. En qué nuevos proyectos está trabajando la gente de NOA (leí en la revista de febrero que hay un nuevo grupo de programadores exclusivos de Nintendo en Estados Unidos).
Sigan así como hasta hoy, mejorando día a día.

Felipe Enciso
Bogotá, Colombia

Anunciamos en números anteriores que Nintendo tiene un nuevo equipo de programadores recién egresados de la famosa escuela de ciencias de la informática DigiPen, este nuevo grupo se llama Nintendo Software Tecnologies Corporation conocido mejor por sus siglas NSTC quienes fueron los desarrolladores del excelente juego Ridge Racer 64. Por lo que sabemos, esta compañía aún está trabajando para algunos juegos del Nintendo 64 y obviamente ya se están preparando para el nuevo sistema de Nintendo, el proyecto conocido como Dolphin. Con respecto a este último tema, aún no hay muchos datos, lo único que se sabe es que el CPU ya esta listo y que Nintendo de Japón



El chip Gekko para el Dolphin ya está listo para la producción

ya esta trabajando en herramientas para que los programadores inicien el desarrollo de muchísimos juegos para este aparatito. Lo que si te podemos asegurar desde este momento, es que en el próximo número te tendremos mejor informado de los anuncios que se hicieron en el E3 a cerca de este revolucionario sistema y las compañias que participarán en la elaboración de títulos.

♦

Primero que nada, como les va, amigos de Club Nintendo. Tengo una par de preguntas que espero que me contesten.

1.-Para cuándo es el E3

2.-Cuando Acclaim saco Turok al mercado, su único problema era la neblina; cuando salió Turok 2 también, despúes salió Shadow Man y todo parecía indicar que este problemita se había acabado y que habían encontrado una forma para evitar usar neblina, pero qué decepción me dio cuando vi y jugué Project Armorines, con niebla por todos lados. ¿Qué les pasó a los de Acclaim? ¿Se les olvido como evitarlo? ¿No pudieron hacerlo o simplemente lo hicieron a las carreras?

Se despide de ustedes su fiel lector:

René Manzo Valentínez
Uruapan, Michoacan

1) El E3 se llevó a cabo el 11, 12 y 13 de Mayo en la ciudad de Los Angeles, California.

2) Una de las cosas que pueden suscitarse dentro del desarrollo de un juego es que hay varios equipos de programadores dentro de una misma compañía, sobre todo si es tán grande como el caso de Acclaim, hay equipos que trabajan con las herramientas que les proporciona Nintendo a todos sus desarrolladores, sin embargo hay quienes prefieren desarrollar sus propias herramientas para crear sus juegos, por lo que el producto puede variar por multiples situaciones. Otra de las cosas es que los mismos diseñadores decidan emplear los recusros del sistema en otras cosas, dejando el tema de la neblina como un factor meramente ambiental, como es el caso de la versión de Resident Evil 2 para el Nintendo 64, los programadores de Angel Studios bien pudieron quitarle las puertas al juego ya que no hay necesidad de que esten presentes, sin embargo, las dejaron ya que Capcom pensó que era conveniente dejarlas como punto de suspenso.



TUROK 3 para N64

♦

Hola amigos de Club Nintendo, antes que nada quiero felicitarlos por la gran revista que hacen, estoy seguro de que nos ha servido a todos los videojugadores. Miren, es la primera vez que les mando un e-mail y mi pregunta es acerca de Pokémon de Game Boy; en su revista de Edición Especial de diciembre dijeron que GENGAR, GOLEM, ALAKAZAM y MACHAMP sólo los podías obtener intercambiándolos con algún trainer; ¿me podrían decir donde están esos trainer en la versión amarilla? Por favor, espero su respuesta.

Daniel Medécigo Costeira
Pachuca, Hidalgo

¿Cómo puedo capturar a Gengar o evolucionarlo si dicen que sólo lo puedo lograr mediante un intercambio con el Cable Link? Otra pregunta, ¿puedo capturar a Mewtwo de otra forma? Pues gasté la Master Ball.

Juan Ramón Salazar
México, D.F.

Bueno, pues con la segunda carta, la primera ya esta contestada. Para obtener a Gengar o cualquiera de los pokémon mencionados como de intercambio, hay que transferirlos a otro juego de Pokémon por medio del Cable Link. Por otra parte, si hay otra forma de capturar a Mewtwo, sólo que te costará un poco más de trabajo, en una ocasión nuestro estimado editor adjunto (pero no revuelto) tuvo la oportunidad de capturar a este pokémon con una Master Ball, no fué nada sencillo, pero te recomendamos ampliamente que grabes el juego antes de enfrentarte a cualquier pokémon del que tengas noción que sale una sóla vez, así, por si no tienes éxito, podrás volver a intentarlo hasta capturarlo. En la edición especial mencionamos algunos tips para lograr mejores capturas, y también mencionamos en dónde puedes encontrar gente que cambia pokémon que salen una sóla vez.



♦

Saludos cordiales a todos los que componen esta excelente revista. Tengo unas preguntas que mucho agradecería que me contestaran.

1. ¿Qué porcentaje de cartuchos creados para el sistema N64 tiene la opción de borrado o erase?

2. Perdonando mi desconocimiento, ¿Qué significa RPG? Ya que en algunos números de su revista lo manejan para clasificar algún juego y si esa clasificación encaja en SHADOW MAN y en RESIDENT EVIL 2.

3. De los cartuchos de fútbol, creados para N64 hasta el momento, en su opinión, ¿Cuál es el mejor?

De momento es todo y les mando mi más sincera felicitación por su numero 100 porque sé que no ha sido fácil llegar a él y espero de corazón que mientrás existamos personas que disfrutemos de los videojuegos esté siempre CLUB-NIN, guiándonos, ayudándonos y enseñándonos a conocer más de ellos.

Manuel Marín
Toluca, México

Muchas gracias por las felicitaciones, créenos que en la redacción nos esforzamos para que todos puedan encontrar lo que necesitan aquí en Club Nintendo, pero basta de flores y pasemos a las respuestas.
1) Todos los juegos que cuentan con batería en el cartucho tienen esta opción, así de simple. (¿muy sencillo no?).
2) La traducción literal de RPG (como ya lo hemos mencionado varias veces) es la de "Roll Playing Game", en donde generalmente el jugador debe de tomar el papel del personaje tán en serio que debe de buscar cosas por él mismo, aunque hay mucha gente que piensa que éste término se debe aplicar únicamente cuando las acciones que hace el personaje se realizan por medio de comandos como en Pokémon, por lo que se podría decir que los juegos que mencionas se encuentran en un punto intermedio entre Avetura y RPG.
3) Sinceramente hay muchos títulos de fútbol bastante buenos para el Nintendo 64, aquí en CN nos gustan bastante los juegos de Konami gracias a su versátil control, hay otros jugadores que opinan que son mucho más dinámicos los juegos de FIFA, cada quién juega lo que más le gusta, por lo que te recomendamos ampliamente que pruebes cualquier juego y decidas por ti mismo.

♦

FELICIDADES por su número cien, esperando que sean más y que sigan teniendo la misma y mejor calidad editorial que ha hecho a CLUB NINTENDO la MEJOR REVISTA DE LATINOAMERICA, y por qué no, de todo el MUNDO. Después de las felicitaciones, les quiero dar unas sugerencias. ¿Por qué cuando hacen sus Previos o A Fondo siempre tienen que decir los personajes secretos o algo importante del juego? Por ejemplo, en el Previo de Castlevania Special Edition (N64), Mario Golf (N64, GB), Mario Party (N64), Turok Rage Wars (N64),etc. Pienso que deberían dejar un poco de tiempo para que nosotros los videojugadores encontremos los secretos por nosotros mismos. Por último me gustaría que me pudieran informar la fecha de lanzamiento del nuevo juego de la serie International Super Star Soccer. Espero que sigan siendo la mejor revista, porque lo son, no que la revista que empieza con N y termina con 64, que es una revista muy fea ya que ni siquiera pueden hacer bien una traducción, así que olvídense de esa competencia. Me gustaría tener amigos por correo electrónico para poder platicar de los juegos de Nintendo, no importa el tema, por lo que dejo mi dirección. Gracias Club Nintendo y Felicidades.

Amin Josué Rangel Gomez
México, D.F.
dk-amin@correoweb.com

Deseo concedido, ya está publicado tu e-mail, no nos culpes si te llega alguna carta electrónica con el subject "I-Love-You". Ahora, gracias por las flores y vayamos al grano:
Los "A Fondos" los tratamos de hacer con algúnos puntos extras como: datos de personajes secretos o algunos breves tips para que muchos jugadores no tengan que esperar demasiado para recibir una información que tal vez sea un punto clave como para que no se atoren, sobre todo si ya tienen el juego en sus manos, el chiste es que busquen la manera de sacar a los personajes secretos o las claves y que no tengan que esperar hasta el otro número. Como puedes darte cuenta, ésto es como un bonus para nuestros lectores.
La fecha de salida del ISSS 2000 es a mediados de año, por lo que tal vez cuando estés leyendo este Dr. Mario, el juego ya esté a la venta.

♦

Hola cuates de Club Nintendo. La razón de este e-mail es para felicitarlos por su grandiosa revista ya que sin ella la vida para muchos nintendomaniacos no sería la misma. Bueno, vamos al grano.
En su revista año 9 número 5, dicen que la página para saber como accesar a la universidad de DIGIPEN es www.digipen.org. Pues yo lo intenté y me di cuenta de que no existía y la pagina original es www.digipen.com. Como ven, se equivocaron un poquillo ¿no cren?

Omar Baca
México, D.F.

En verdad que debe de haber sequía por todos lados, casi todo mundo se va al grano ultimamente (hasta nosotros). O.K., entrando en materia, la página oficial de DigiPen es "www.digipen.edu" ya que esta es una institución educacional, pero gracias a que hay tantos interesados que han preguntado a Nintendo of America acerca de dicha institución, DigiPen decidió abrir un server espejo con la extensión ".com" para que todos los interesados en inscribirse en sus programas de aprendizaje, pudieran encontrar lo que querían de una forma mucho más convencional. Ahora siendo objetivos, no consideramos estar equivocados, pero te pedimos una disculpa si no explicamos el asunto del server espejo.
Si eres lo suficientemente creativo y tienes lo necesario para ingresar en sus clases, te reco-

mendamos que veas primero su página para saber a lo que te expones.



♦

Hola, espero que todos estén muy bien. Les escribo por tres puntos:
1. ¡¡¡Por qué Pokémon Stadium NO trae el Transfer Pak!!! ¿¿¿Por qué lo venden aparte???
2. Me encontré dos curiosidades en Pokémon. La primera es que si tú le hablas al televisor en casa de Ash, dice: "There's a movie on TV. Four boys are walking on railroad tracks", lo que significa: "Hay una película en la TV. Cuatro chicos están caminando sobre las vías del tren". Según mis cálculos, se trata de la película de "Stand by me" o "Cuenta conmigo", como se le conoce por acá. La otra curiosidad es que cuando cambias a Mr.Mime, éste tiene el nombre de "Marcel" y si mi memoria no me falla, el mejor mimo del mundo es... ¡¡Marcel Marso!! Vaya coincidencia, ¿no?
3. ¿Me podrían explicar más a fondo el Game Boy Advanced?

Carlos Ernesto Loez
México, D.F.

1) Al menos en México, todos y cada uno de los cartuchos que existen de Pokemon vienen con el Transfer Pak. Lo más probable es que el que viste no sea original, o al menos no es de distribuidor autorizado, no se dejen engañar ya en números anteriores les hemos comentado cómo pueden saber cuando el producto que están comprando es original.
2) Siempre es grato tener la presencia de alguien culto y no sólo nos referimos a la parte de los video juegos. Hay muchas posibilidades de lo que nos comenta Carlos sea realmente cierto, uno nunca sabe lo que les pasa por la mente a los diseñadores cuando están desarrollando el juego, o a los traductores cuando tratan de adaptar los textos, no hay nada oficial sobre el significado de la película de casa de Ash, ni mucho menos han asegurado que Mr. Mime sea una paródia de M. Marceau, y si así fuera es un muy bonito y significativo homenage.
3) Ah, nadie se quiere quedar atrás, pero como ya lo mencionamos, te tendrémos más información en nuestro próximo número.

♦

Hola, brothers de Club Nintendo, les escribo desde Ecuador dándoles un gran saludo. Les quería preguntar algunas cosas que me han parecido muy importantes, primero, por qué razón sus ediciones llegan a mi país como ocho meses más tarde. Segundo, ¿me podrían decir la historia completa de todos los juegos de Mega Man X? Ya que me gusta mucho pero no he podido jugar todas sus versiones (quisiera que también me den la historia de MMX 4).
Por ahora eso es todo, pero por favor, contéstenme pronto amigos, les agradezco de antemano su atencion.

Miguel Calle
Ecuador

La cuestión de distribución se está mejorando gracias a los esfuerzos de Editorial Televisa, sin embargo siempre habrá algunos contratiempos.
Por otra parte, CN está tratando de hacer un cambio radical desde que comenzamos el año, aunque no sabemos exactamente cuando sucederá lo inevitable, pero desde nuestro Museo de Castlevania hemos hecho el esfuerzo que todos nuestros fieles lectores nos han pedido. Te podemos asegurar que cuando veas un Museo de Megaman X, quedarás completamente satisfecho.

♦

Les escribo para preguntarles si es bueno un video que está en la página www.nintendodolphin.net, ya que según esto, ese video es de un juego que creo que se llama Saffire, que supuestamente va a salir para el Dolphin, ¿Es cierto?.

Jorge Rincon
Chihuahua, Chihuahua

Si, el juego de Saffire es el primer título anunciado para el Dolphin, sin embargo, este es un juego que también se está desarrollando para PC, así que ya te podrás imaginar que todo lo que se ha mostrado de dicho juego es de la versión de PC, ya que Nintendo cuida demasiado todo lo que se refiere a información de sus productos y licencias.

♦

¡Qué onda! Tengo tiempo queriéndoles mandar este e-mail, y les pido que me respondan pues no aguanto estas dudas.
1. ¿Cuando sale Perfect Dark?
2. ¿Creen que The World is not Enough supere al mencionado título?
3. Estaba pensando, con la siguiente salida del Dolphin, ¿creen que pueda haber un título para el mismo TOTALMENTE en Full Motion Video?
Espero que me contesten, pues tampoco sé si comprar Win Back o Eternal Darkness o esperarme a PD ¿que me recomendarían?

Vicente Morales Oyarvide
Cd.Valles, S.L.P


PERFECT DARK para N64

1) Perfect Dark esta programado para salir a la venta a finales de Mayo.
2) Los equipos de programadores son totalmente ajenos, pero estamos seguros de que cada quien le ha puesto o le esta poniendo todo el esfuerzo posible para dejarte gratamente sorprendido.
3) Gracias a las características y a la información con la que contamos acerca del Dolphin, estamos seguros de que no será ningun poblema.
Por último, Eternal Darkness aún esta en etapa de desarrollo, esperamos tenerte más noticias de este extraordinario juego en el reporte del E3 en nuestro próximo número, Win Back es un juego bastante bueno que estamos seguros no te decepcionará y pues Perfect Dark es un juego que realmente te dejará boquiabierto.

♦

Estoy enojado e indignado por dos cosas, una por que van varias cartas con el mismo asunto que mando y no contestan y segunda por RARE y esto dice asi: Amigos lectores estamos en estado de emergencia ya que RARE se la ha pasado haciendo buenos juegos y creando nuevos personajes... ¿que cuál es la emergencia? Que va a llegar el Dolphin y estos cuates de RARE no han hecho un juego de esos super personajes olvidados... sí, BATTLETOADS, los cuales son mejores que los últimos que ha inventado RARE, por lo tanto, les pido por favor que les digan y a los lectores los invito a escribir para menifestar su gusto por estos personajes. Espero que podamos hacer algo juntos, quienes quieran, pueden escribirme a:

ricardojuarez@uol.com.mx.
Ricardo Juárez Herrera

Es bueno que los videojugadores se pongan de acuerdo para hacer peticiones a las compañías correspondientes, de esta manera todos tendremos lo que queremos. Esperamos que más gente se una a tu causa y que las peticiones tengan resultado, a nosotros también nos encantaría ver un nuevo juego de nuestros olvidados héroes verdes.



♦

¡Hola amigos! Mi nombre es Ivonne, yo he sido una fiel lectora ya desde hace 7 años. Yo soy Mexicana, originaria de Guanajuato, y este e-mail es en relación a todas las quejas que les han hecho con respecto a su forma de escribir. Primero que nada, hay algo con lo que los que no somos "chilangos" siempre hemos tenido que lidiar: el hecho de que los capitalinos crean que el resto del país habla igual que ellos... para MUCHOS mexicanos, expresiones como "padrísimo" o "buena onda" son completamente ajenas e incluso molestas. Muchos mexicanos ya nos hemos acostumbrado porque la mayoría de nuestros medios importantes vienen de la capital, pero ahora que ya son internacionales, deberían tener eso más en cuenta, y no les pido que cambien sus modismos, son parte de su identidad, pero podrían hacer algo así como un diccionario de "mexicanismos y chilangadas" para que el resto de los lectores nos familiaricemos un poco con sus palabras y nos sintamos más como "cuates".

Ivonne
Guanajuato

Gracias Ivonne por tu punto de vista, pero antes, para nuestros lectores internacionales, los "Chilangos" son los mexicanos recidentes en la capital del país, el Distrito Federal. Aclarado este punto, sí, tienes toda la razón al regañarnos de esa manera, sin embargo, como tú misma lo comentas, todos los integrantes de CN tratamos de comunicar nuestros sentimientos al profundizar en el tema de los videojuegos, deseamos tanto interpretar nuestros enfoques que algunas veces utilizamos modismos o localismos, y nunca tratamos de ofender a nadie. Por otra parte, casi desde el inicio de esta revista, la publicación ha sido internacional, con el detalle que las oficinas y distribuidoras de Editorial Televisa siempre modifican los textos para países específicos de Latinoamérica, de ahí que luego nos reclamen nuestros lectores hermanos de habla hispana de los retrasos de la información. De cualquier manera tomamos en cuenta tus comentarios y esperamos tu próximo e -mail, para cuando éste detalle esté resuelto.

♦

Primero que nada, las flores: Los felicito por la revista, está bien redactada y además contiene buena información. Bueno, sólo quería que me den su comentario sobre el juego Pokémon Stadium. La mía es que es pésimo y decepciona a todos los seguidores de Pokémon, ya que carece de movimientos variados y es un juego pobre en opciones, ¿qué piensan ustedes?

Juan Pablo Rodríguez
Chile

Primero que nada, gracias.
Esta carta que nos envia nuestro amigo Juan desde Chile nos amplía un poquito más la imagen que presentamos en la carta anterior, no hay más que decir.
Con respecto al juego de Pokémon Stadium, como lo hemos dicho toda la vida, "en gustos se rompen géneros" por lo que a nosotros, muy independientemente de que lo haya desarrollado Nintendo, nos encantó todo lo que tiene este gran título,

las animaciones, el trabajo y la creatividad para cada uno de los pokémon, los premios que te dan al terminar el juego, etc. aunque a decir verdad, tal vez nos hubiese gustado que tuvieran la oportunidad de poner mini juegos un poco más profundos.

♦

En primer lugar quisiera saber por qué nunca me responden mis cartas ¡les estoy escribiendo cartas desde que compro su revista! Yo no espero que me la respondan desde la revista, cuando pueden responderme por e-mail para no tener que gastar espacio en su preciosa revista. Hoy, esta carta se debe a que otra cosa le esta pasando a mi Pokémon Stadium: a algunos Pokémon, como Gengar y Tentacruel entre otros, no se les puede hacer ningún ataque, ninguno, desde el Leer hasta el Hyper Beam, me ponen Attack Missed. Si ustedes no me responden mis dudas, entonces ¿Quién lo hará?. Por Favor, se los suplico, respondanme esta carta.

Aida Haluani
Caracas, Venezuela

Felicidades, por fin lo lograste. Tu carta ha sido seleccionada entre miles para participar en nuestro Dr. Mario de este mes. No, ya en serio, una de las cosas por las que se caracterízan los juegos de RPG o por lo menos cuando se basan en estadísticas y porcentajes, debes de fijarte en las características de velocidad al igual que la de resistencia, es decir si tú estas peleando con un pokémon débil contra uno con varios niveles arriba, y muy hábil como Jolteon, seguramente los ataques no están entrando como tu esperas, recuerda también que es importante que revises tu tabla de ataques, nosotros ya publicamos una y en el instructivo de tu cartucho.



♦

Hola amigos de Club Nintendo, escribo para saber cuándo va a salir el juego de THE LEGEND OF ZELDA: THE MASK OF MUJULA y si va a necesitar el EXPANSION PACK o lo vamos a poder disfrutar sin él.

David Martínez
México, D.F.

¿A poco no has leido nuestras entrvistas con Shigeru Miyamoto? Desde que salió a la venta en América el legendario The Legend of Zelda: Ocarina of Time, el maestro Miyamoto nos comentó que le hubiese gustado que este juego utilizara la tecnología del Expansion Pak, por lo que obviamente, este nuevo juego de la serie, es totalmente INCOMPATIBLE con un Nintendo 64 SIN Expansion Pak, pero no te apures, ya que tienes hasta Octubre para adquirir uno, pero por el momento podrás disfrutar de las fotos exclusivas que en este número te presentamos.


ZELDA: MAJORA'S MASK para N64

♦

¡¡¡En verdad estoy triste y enojado!!! Sí, enojado, aunque no sé con quién; ¿Saben por qué? Lo que ocurre es que me da mucho coraje que en España hay muchos más juegos que en América Latina no aparecen y que se pueden jugar en español, por ejemplo, hoy estaba buscando algo de Jet Force Gemini y ¡estaba en español para ellos! ¿Por qué para nosotros no? Eso es triste y traumante, ¿es que acaso es muy difícil lograr que haya traducciones para nosotros? Más aún, si es que ya están hechas para otros países. Esto no debería ser así... en fin ¿Nadie puede hacer nada por nosotros?

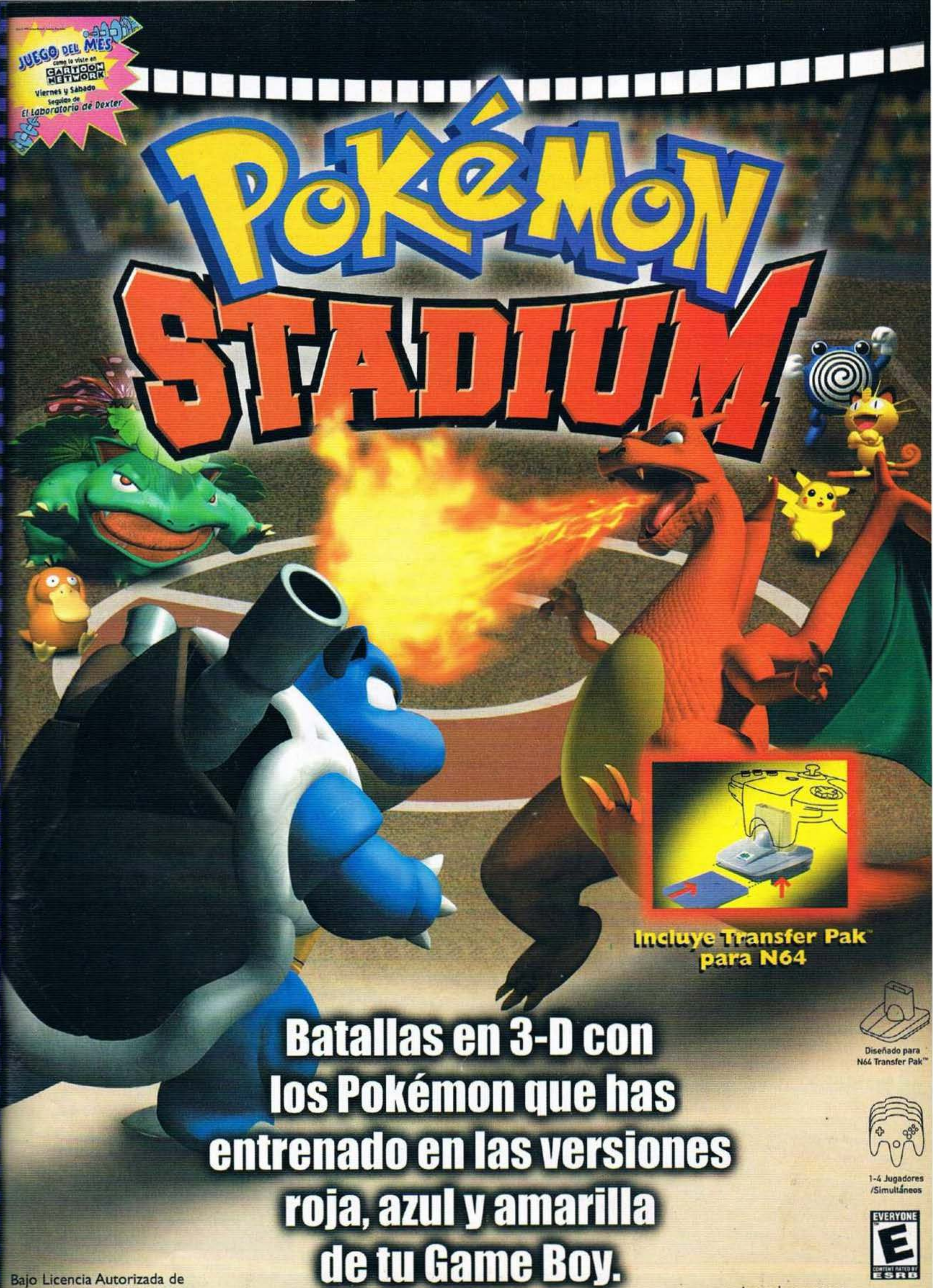
Enrique GS

Si, es una verdadera pena que Nintendo de Europa se preocupe tanto por toda el área geográfica que le corresponde, mientras que Nintendo of America sigue lanzando todos sus productos con un sólo idioma. Claro que se puede hacer algo, entre más cartas enviemos a los productores y compañías correspondientes, podremos tener lo que pedimos. Esperemos que este tipo de acciones les abra los ojos tanto a Nintendo of America como a los licenciatarios, y que no sólo nos traigan las traducciones europeas, si no que hagan algo para el gran mercado Lationamericano que necesita que sus productos se dejen de generalizar en Inglés para todo el continente. Si todos ponemos nuestro granito de arena, estamos seguros de que llegaremos lejos.



♦

***No olvides seguir escribiendo a:
Revista Club Nintendo
Hamburgo # 8 Colonia Juárez
C.P. 06600 México, D.F.
O mándanos un e-mail a:
clubnin@nintendo.com.mx
Visita la página de Gamela:
www.nintendo.com.mx***


JUEGO DEL MES
como lo viste en
CARTOON NETWORK
Viernes y Sábado
Seguido de
El Laboratorio de Dexter
POKÉMON
STADIUM
Incluye Transfer Pak™
para N64
Batallas en 3-D con
los Pokémon que has
entrenado en las versiones
roja, azul y amarilla
de tu Game Boy.
Diseñado para
N64 Transfer Pak™
1-4 Jugadores
/Simultáneos
EVERYONE
E
CONTENT RATED BY
ESRB
Bajo Licencia Autorizada de
Gamela México S.A. de C.V.
www.nintendo.com.mx

NUESTRA PORTADA

EXCITEBIKE 64

Recuerdas que en nuestro número anterior le dedicamos un espacio a un juego de motocross llamado Jeremy Mcgrath Supercross 2000? seguramente que sí, es muy probable que hayas podido percatarte de las ventajas e inovaciones que este juego aportó al género de los juegos de motos, particularmente a los de motocross.



A finales del mes pasado nos topamos con la gratísima sorpresa de un juego del que nos habían hablado mucho, algo que según nuestras siempre confiables fuentes de información superaría cualquier otro juego antes visto en lo que a la categoría de motocross se refiere, y cuando por fin lo tuvimos en nuestras manos, nos dimos cuenta de que todo lo que se nos había dicho era cierto y que algunas cosas incluso, habían superado las expectativas propias de quienes tanto lo exaltaron, pero, vamos poco a poco, de entrada tenemos que los responsables de este título son nada más y nada menos que gente de Nintendo, aunque también se siente de alguna manera la mano de Left Field Productions, estamos de acuerdo que para empezar contamos con la garantía de un juego muy bien cuidado en general, buenos gráficos, buen game play, buen BGM, y sobre todo lo elemental que todo juego debe tener, un reto suficiente, capaz de hacerte regresar a tratar de dominarlo hasta conquistarlo completamente, y una vez conquistado, que sea un placer cada vez que vuelve, consecuencia de la nostalgia o el gusto por un muy buen juego, y adivina, todo esto lo podrás encontrar en Excitebike 64.





Es algo complicado referirte a un juego sobre deportes extremos sin que vengan a tu cabeza grandes juegos como 1080 Ten Eighty o algunos pésimos de los que no vale la pena acordarse, afortunadamente en Excitebike 64, podrás encontrar lo escencial de los deportes extremos (al menos en lo que a videojuegos se refiere) : emoción y velocidad.



Cómo no recordar el super Ten Eighty, ¿habrá alguien que no lo haya jugado?

Excitebike 64 es un juego en el que todos los pequeños detalles hacen la diferencia entre un buen juego y un juego regular, sólo es necesario correr alguna de las pistas o bien probar el muy bien diseñado Practice Mode, para darse cuenta que cuando las compañías quieren, pueden hacer un super título.





Como te podrás imaginar en este cartucho lo que tienes que hacer es aparentemente muy sencillo, conducir una moto, y hacer gracias en saltos acrobáticos... pero no, definitivamente eso no es todo para Exitebike, en este juego necesitas convertirte en un experto para terminar en primer lugar en cada una de las pistas que este cartucho tiene. Cuando nos referimos a un



experto lo que queremos decir es que para poder siquiera darle una vuelta a cualquier pista, necesitas conocer muy bien cuales son los movimientos que puedes hacer con tu moto, para ello tienes dentro del juego un a opción practice, donde mediante una bree explicación se te dice que es lo que tienes que hacer para conocer y mas tarde dominar los movimientos, algunas veces te sentirás hasta fastidiado por el rigor con el que son calificados tus movimientos o pequeños recorridos, pero te garantizamos que finalmente los corajes valdrán la pena.



Una vez que terminas todas las lecciones, puedes decir que ya estas listo para correr, pero no te confíes, mucho de lo que aprendiste sólo podrá ser puesto en práctica cuando estés compitiendo, y en este momento llegamos a algo muy interesante, estamos de acuerdo en que las carreras de motocross se llevan a cabo o bien en espacios cerrados, (estadios) o bien al aire libre, y estamos de acuerdo tabién en que otros juegos de motociclismo cumplen satisfactoriamente con los requisitos que loș vdeojugadores exigimos en cuanto a claridad y calidad de gráficos, pero quizás faltaron muchos detalles...afortunadamente en Excitebike 64, los detalles como te lo dijimos anteriormente, son los que hacen la diferencia, empecemos checando un factor elemental para este tipo de juegos: la superficies dónde se desarrollan las carreras, tanto en espacios naturales como en pistas artificiales,



son de lo mejor, y con esto nos referimos a el color y a la textura que tiene, ahora si lo que quieres es que hablemos de los detalles, pues en cuanto al suelo hay muchos, por ejemplo, la nube de polvo que suelen dejar las motos, (me refiero a la que sale de la fricción de la llanta con la tierra) en Excitebike no sale como nubecita de polvo, si pones atención, puedes ver como salen los pedazos de tierra cada vez que la moto da una vuelta o cae luego de una rampa, y bueno no dejemos de lado que la motocicleta expide humo del escape constantemente.





Otra cosa que nos llamó mucho la atención es que en las pistas, tanto en las que están en estadio como las que son al aire libre tienen todos los detalles cuidados a la perfección, por ejemplo, veamos primero las características de las pistas en estadios, empecemos por cosas sencillas como la presencia de los patrocinadores, si alguna vez has tenido la oportunidad de ver una de estas carreras seguramente puedes reiterar con nosotros que lo que vemos aquí en cuanto al tipo de publicidad parecida a la real, ahora vamos a otra cosa, la luces, en juegos como Jeremy Mcgrath 2000, las luces eran un detalle que no era necesariamente malo pero que si repercutía en el juego, sobre todo en las pruebas de salto libre, pero en Excitebike 64, las luces a más de parecer



adornos, dan un verdadero ambiente de que la carrera se está corriendo de noche, los reflejos y los efectos alrededor de las lámparas están muy bien hechos, y por ejemplo otros detalles muy comunes en esta carreras como los bultos de paja cuando no hay contenedores especiales, o esas llantas que aparentemente son gigantes y sólo puedes ver la mitad de la llanta, creando un efecto visual como si estuviera enterrada otra cosa muy buena es que practicamente todos los objetos tienen



valor cosa que hace más complicado el juego, y dentro de las pistas en estadio el último detalle que vale la pena comentar es el sonido, en general es bueno pero un detalle sobresaliente es el hecho de que la gente reacciona según lo que está sucediendo en la pista, específicamente con lo que hace tu corredor.





En cuanto a lo que sucede en las pistas al aire libre hay también muchas cosas que resaltar, independientemente de las cosas que aportan algo nuevo, sobresale la excelente calidad de los gráficos, y sobre todo los fondos, pero como en el caso anterior vayamos poco a poco, primero vamos a comentar algo sobre la luz en estas pistas, es muy bueno el manejo de sombras y los reflejos en general, detalles como el color de la tierra húmeda en lugares con sombra y la tierra seca donde hay luz es muy buena, pongamos otro ejemplo, hay partes en una pista llamada Mountain Quarry, en las que como el nombre lo indica la carrera se desarrolla en una montaña, llena de árboles en su mayoría pinos muy altos, esto hace que la luz que se pryecta en la pista pase a travéz de las ramas de los árboles, esto hace que la luz sea más tenue y da un ambiente a la carrera incomparable, pocas veces se ven efectos tan buenos en juegos de deportes (quizá sólo en los de baseball), otros detalles muy buenos son por ejemplo los pequeños ríos que tienes que atravesar, si pones atención puedes ver como se hace el agua cuando pasa la motocicleta, y

como se reflejan algunas piedritas en el fondo del agua, o cuando tienes que atravesar una cabaña o partes de una autopista, y que tal las "paredes" que forman las montañas, con los colores perfectos para hacer un efecto de humedad y algo de nieve, este detalle es aún más notorio cuando estás atravesando alguna zona de sombra, y volviendo un poco al detalle de las luces hay otro detalle que aunque no es de luz tiene algo que ver con eso, cuando tienes el sol de frente y haces algún salto alto, puedes sentir el reflejo del sol directamente.





Por último vamos a ver todo lo que el corredor aporta al juego, en las vueltas los corredores tiene la opción de bajar la pierna de apoyo al suelo para tener un punto de equilibrio y librar curvas muy cerradas, y cuando quieres por ejemplo corregir la trayectoria de una curva, puedes hacer que el cuerpo del corredor obligue a la moto a hacer una curva, en cuanto a los movimientos del corredor en la moto, independientes a los especiales en saltos, están también las diferentes caídas y las reacciones del cuerpo del corredor cuando cae luego de un choque o luego de que algún otro corredor te tire o te obligue a caer, es importante resaltar que en las caidas del corredor están implícitos valores de los fondos y las superficies de las que ya hablamos, por ejemplo, cuando chocas de frente con un bloque de contención, el corredor sale disparado, literalmente y no se frena en algun punto fantasma como suele suceder, en Excitebike 64 un corredor que salió disparado, o cae de su moto en alguna pendiente luego de un salto, no se va a frenar hasta toparse con un muro, con las torres de las lámparas, todo esto en el caso de las carreras en estadios, y en carreras al aire libre con ramas o con cosas como casas de madera, otro detalle de estos corredores son detalles típicos como mirar al corredor que acabas de rebasar, o tratar de empujarlos cuando se juntan varios corredores, con la finalidad de tirarlos, y bueno lógicamente las figuras que hacen en el aire los corredores son excelentes, y con el recuadro (zoom) de arriba a la izquierda de la pantalla puedes ver mejor la evolución.





Para los que nos gusta la nostalgia de volver a los juegos originales y a los clásicos, este título tiene una opción muy divertida, hay un menú llamado especial tracks, donde además de poder correr en el desierto, correr en un modo tipo stunt (como los dobles de cine) y hacer acrobacias, jugar en una opción soccer, (sí, tienes que anotar gol contra tu oponente, sin bajarte de la moto), correr en una opción muy buena llamada Hill Climb donde tienes que subir una pendiente sin caer al vacío con un alto nivel de dificultad, o bien puedes recordar los viejos tiempos jugando el Original Exitebike, con toda la emoción y el reto del original.





Excitebike 64 resulta un muy buen juego, es uno de esos cartuchos que algunas veces te hará saltar de emoción luego de hacer que tus cotrincantes muerdan el polvo, y algunas otras te hará saltar y gritar !@#$%^&*(+!?, cuando te gane la desesperación por no poder ganar; éste es un comentario basado en una experiencia real, nuestro editor adjunto siguie bajo el estudio de un miembro de la Academia de la Lengua, pues creó, luego de perder varias veces en la opción Season, un nuevo lenguaje lleno de palabras que por cuestión de ética no podemos escribir en este espacio, y actualmente está también bajo tratamiento como consecuencia de un shock de cólera que lo obligó a morderse los dedos de los pies, (bueno no fué para tanto, lo de las palabrotas si, y lo de la desesperación también). Lo importante de todo esto es que el factor de diversión de este juego es bastante alto, y sinceramente no te cansas de jugarlo. Todas estas características hacen de este título, un juego con grandes posibilidades de convertirse en un clásico de su género, por eso y porque estamos seguros que estarás de acuerdo con nosotros, Excitebike ocupa un espacio especial en nuestra portada.





Nintendo MUSEO

Strider

Este es un museo dedicado al antiquísimo juego de NES con este título. Gracias a las nuevas implementaciones que Capcom ha hecho en sus más recientes juegos, tales como Marvel VS Capcom, el interés acerca de Strider Hiryu se ha propagado por todas partes. Antes que nada, permítenos comentarte que el juego original de arcade con el nombre del personaje, Strider Hiryu, data de 1989. El juego en sí es de acción, con un modo de plataformas muy al estilo de los títulos de ese entonces, pero con un diseño en gráficas bastante ambicioso. La historia especula un poco sobre un espía futurista con un alto grado de conocimiento en el arte de los ninjas, el cual es enviado a salvar a la tierra de un perverso gobernante alienígena que planea apoderarse del planeta tierra. Los niveles son bastante extensos y requieren de un alto grado de concentración al igual que de dominio del control para lograr terminarlo. Desgraciadamente, el proyecto de Strider no fue tan comercial como Capcom esperaba, ya que esta arcadia era muy cara, por lo que se llegó a ver en muy pocos locales. Tiempo después, la franquicia de este título llegó a manos de U.S. Gold, llevando este título a las opciones caseras como lo era en ese entonces las computadoras Amiga, Commodore 64 e incluso para PC, desafortunadamente dichas translaciones solamente eran una sombra de lo que era el juego de arcadia. A finales de 1989, Capcom retomó el tema de Strider convirtiéndolo en un fantástico juego de aventura para el Nintendo Entertainment System, uno de los títulos que dejarían huella en los jugadores que tenían la dicha de tener este sistema, tomando en esta versión su mayor popularidad. Este juego tenía la característica de combinar perfectamente lo que es la aventura con el RPG, ya que Hiryu puede saltar de un nivel a otro sin ningún problema, pero el secreto es encontrar las


Strider A


Strider NES

Strider G


Strider Returns G


Strider PSX

piezas adecuadas para avanzar en la historia. Como ya lo mencionamos, este título no es una traslación del original de arcade, por lo que varios fans del juego de traga monedas, quedaron perplejos al ver que esta sí era una versión original de Capcom, sin embargo, no cabe duda que hizo historia.

Strider 2 A

En 1990, Sega decidió tomar el juego de Strider para sus sistemas caseros, tanto para el Sega Master System, como para el Sega Genesis. El primero es una conversión bastante sencilla que hasta podríamos tachar de pobre, sin embargo, la que salió para el sistema de 16 Bits, es una fiel copia del original (gráficamente), siendo éste el primer cartucho de 8 megas en la historia de los videojuegos caseros y los fans que clamaban el juego de arcadia, quedaron totalmente satisfechos. Después de los lanzamientos para las consolas de Sega, no se escuchó nada de este tema por varios años, hasta que Capcom lanzó una nueva conversión de su éxito de arcadia para el Turbo Duo. Este juego es una prefecta replica del juego original, desgraciadamente, como salió exclusivamente para el mercado japonés, hoy en día es extremadamente raro encontrar una de esas copias.

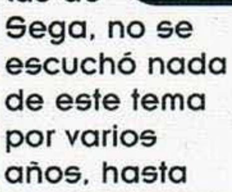
Strider PSX



Strider Returns G



Strider A



Poco tiempo después, U.S. Gold aún tenía ciertos derechos sobre esta franquicia y retomó el título para crear un juego tanto para el Sega Genesis, el Game Gear como para las computadoras Amiga con el título de Strider Returns: Journey into Darkness. Para mala fortuna de los fanáticos, el juego es extremadamente pobre, aunque las gráficas mantienen el estilo del juego original, los valores y los nuevos escenarios están totalmente fuera de contexto.

Strider NES



Strider G

Y eso fue la historia de Strider por varios años hasta1998 en donde Capcom jala a toda la audiencia hacia los juegos de pelea en uno de sus épicos juegos: Marvel VS Capcom. Aparte de que dicha compañía revive a varios de sus personajes técnicamente muertos como el caso del Captain Commando, es la primera reaparición del legendario Strider Hiryu y muy rápidamente se convierte en uno de los personajes favoritos de los videojugadores. Después de este extraordinario título, muchos seguidores de los juegos de pelea de Capcom, redescubrieron el legado de la serie de Strider, por lo que clamaban a gritos una secuela del magnífico juego de plataformas. Capcom, que siempre toma muy en cuenta los gustos y peticiones de los videojugadores (sobretodo de Japón), comenzó

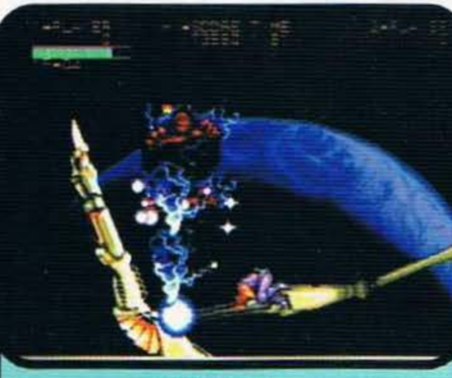


Strider PSX


Strider 2 A

a diseñar el nuevo título de la saga de Hiryu. Por primera vez se mostró el nuevo juego con el nombre de Strider Hiryu 2 en el stand de Capcom en el Electronic Entertainment Expo de 1999, el cual trabaja en el System 12 para arcadias. Dicho juego no fue muy visitado ni mucho menos aclamado, pero permaneció como algo muy interesante dentro del evento, tal vez porque sólo mostraron un solo nivel y quienes tuvieron la suerte de jugarlo por un par de minutos, quedaban insatisfechos. Lo impactante es que a pesar de ser en 2D y de plataformas, todas las ambientaciones eran creadas en 3D, dándole una apariencia nueva y fresca. Después de varios retrasos, Capcom lanzó éste juego en Japón el 24 de Diciembre de 1999. Lo más impresionante es que al poco tiempo del lanzamiento de esta nueva arcadia, Capcom anunció que lanzaría al mercado una recopilación de los juegos de arcadia de esta serie para el PSX de Sony allá en el lejano oriente. Lo que absolutamente nadie esperó fue que Capcom lanzaría dicha recopilación en un período tan corto

Strider 2 PSX


Strider A


Strider NES

de gestación, para ser más precisos, a los cortos tres meses después de que se lanzara la arcadia, así que el 24 de Febrero del 2000, Strider Hiryu 1 & 2 llegaron a todas las tiendas de Japón dejando felices a los miles de videojugadores de este país.


Strider G


Strider Returns G

Hace poco, Capcom de América anunció que el juego llegará a este continente a mediados del 2000 para el PSX, por lo que un gran número de jugadores podrán disfrutar de la saga completa de este gran título, o por lo menos, los dos de arcadia. Un millón de gracias a todas las personas que creen en la libre expresión y que nos han felicitado por el Museo anterior. Creanos que nos da un gusto y un placer extremo el mantener a todos nuestros lectores felices, sobre todo a ti.

Strider PSX


Strider 2 A


Strider 2 PSX

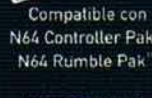
PERFECT DARK™

Intrigas... Espionaje... ¿Podrás con esta misión?

¡Del equipo que desarrolló GOLDENEYE para N64!











INFORMACION EXPANSION PAK

CARACTERISTICAS	SIN	CON
Retos para Múltiples Jugadores	✓	✓
1 Jugador (Misiones individuales)		✓
1-2 Jugadores (Simulador de Combates)	✓	✓
1-4 Jugadores (Simulador de Combates)		✓
1-2 Jugadores en Cooperación		✓
2 Jugadores Contra-Operativos		✓
Hasta ocho Simulantes	✓	✓
PORCENTAJE APROXIMADO DE JUEGO POR JUGADOR	35%	100%

*PARA APROVECHAR EL JUEGO AL 100% ES NECESARIO EL USO DEL EXPANSION PAK.

REQUIERE EXPANSION PAK
PARA JUGAR AL MAXIMO

Bajo Licencia Autorizada de Gamela México S.A. de C.V.

www.nintendo.com.mx

a fondo

F-1 WORLD GRAND PRIX II



¿Alguna vez te imaginaste reunidos en un solo cartucho a celebridades de la talla de M. Hakkinen, D. Coulthard, M. Schumacher, y E. Irvine entre otros?, seguramente sí, y de casualidad, ¿no te los imaginaste corriendo por las mejores pistas del mundo en los autos representativos de sus escuderías?, tú sabes Ferrari, Jordan, Arrows, Prost, etc., seguramente sí, pero ¿te los imaginaste alguna vez en tu Game Boy Color?





Compañía



Compatible



Clasificación

Desarrollado por: **Video System**



Memoria: **8 megabites**



Categoría: **Deportes Automovilismo**



Fecha de Salida: **Abril 2000**











Pues aunque no lo creas todo esto y mucho, mucho más podrás encontrar en este gran título F1 World Grand Prix II, sí y con muy buenos resultados. Este es uno de esos juegos que mientras más tiempo juegas con ellos, más te gustan, pero qué te parece si nos dejamos de palabrerías y nos vamos a lo verdaderamente interesante, el análisis del juego.



Bueno, como ya te dijimos, F1 World Grand Prix II, reúne a los mejores corredores y a las mejores escuderías, todo esto para que tú lleves de la mano, o del volante, a tu escudería favorita al triunfo, corriendo en las mejores pistas del mundo y mientras logras el éxito, te conviertas también en un experto en cuanto a la importancia del balance en el vehículo, la repercusión del clima, la respuesta de los frenos, etc.





Bien, empecemos por echarle un ojo a la opción Exhibition, como regularmente sucede en los juegos de deportes la opción básica es la de exhibición, y la verdad es que no podemos imaginar un juego de deportes sin este ingrediente. Como es tradición, en Exhibition, puedes probar autos y corredores, medir la velocidad, checar por primera vez gráficos y sonido. Una vez que ingresas a Exhibition, entras a un menú donde eliges escudería, luego al corredor (tienes dos opciones por equipo), después tienes un menú llamado Driver Options, donde puedes seleccionar el Skill de tu corredor, entre Profesional o Rookie y la Transmisión, si la quieres manual o automática. Luego debes escoger la pista donde vas a correr, con el nombre de la pista, algunos datos generales y antes de iniciar la carrera, hecho lo anterior, puedes ajustar los últimos detalles desde Race Options.







Tienes 4 opciones en el menú principal, desde aquí puedes escoger entre la tradicional carrera Exhibition, Grand Prix, TimeTrial y Challenge, más adelante las analizaremos una a una. También en este menú encuentras una opción llamada Match Race, en la que puedes competir con un amigo vía Cable Link. Por último encuentras Options que también analizaremos más adelante.

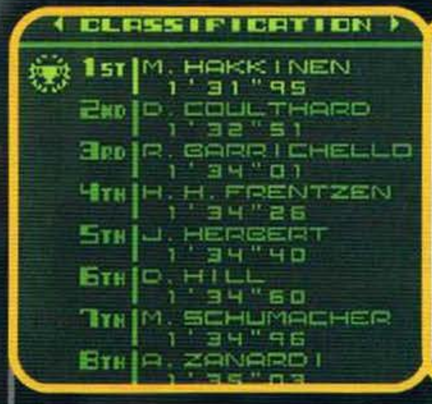




En este menú puedes decidir si quieres que haya Pits en la carrera o no, si quieres que tu auto sufra daños cuando derrapes o choques con otros autos, puedes también ajustar el clima de la carrera, soleado o lluvioso, en cuanto a las vueltas a la pista puedes elegir entre 2 - 8 y finalmente puedes decidir tu Grid Position, es decir en qué posición vas a salir entre los 22 corredores.









Pero como sería imposible empezar a correr sin ajustar tu nave, en caso de que te sientas medio perdido, puedes ver en un mapa en qué parte del país está la pista donde vas a correr y por último en la opción Paddock, ajustas la velocidad, el freno, la aceleración, también seleccionar el tamaño de los alerones del auto, claro que cada vez que haces algún cambio puedes ver de qué manera repercute tu acción en las demás partes del auto, en fin, puedes hacer todo lo que se te ocurra para que el auto quede tal como lo necesites según las condiciones de la pista que estás corriendo. Todo lo demás dependerá de tus habilidades.

Continuamos con Grand Prix, para esta opción tenemos una pequeña variante, una vez que corriste Grand Prix, ingresas a un archivo previamente guardado o eliges entre los tres archivos que este cartucho puede guardar para ti. En esta misma pantalla también puedes seleccionar File Erase, en caso de que quieras eliminar alguno de los archivos que ya no te sirven. Vamos a suponer que ya jugaste la opción de Grand Prix y escoges un archivo, inmediatamente después puedes ver la pista que te toca correr, todo esto tomando en cuenta que ya llevas algunas pistas recorridas y que por eso están guardadas en tu archivo. Luego tienes un menú llamado Schedule Select, en este menú encontrarás Fri. & Sat. Practice, en estas opciones tendrás que correr 12 vueltas para que pruebes la pista antes de la gran carrera. Después sigue Qualifying, aquí también tienes que dar 12 vueltas para que te posiciones en la Gran Carrera y Grand Prix, en caso de que quieras ir directamente a la carrera del "Gran Premio", independientemente de lo que elijas antes de empezar la carrera, podrás ajustar lo que necesites en el menú Paddock.















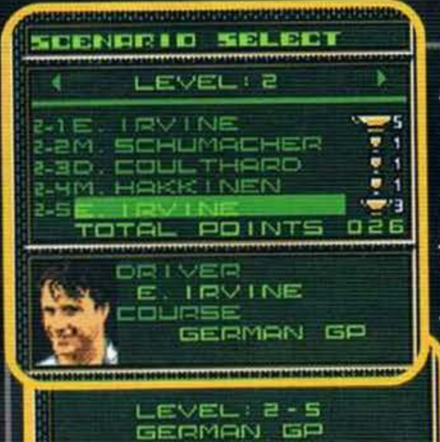




Otra muy buena opción es Time Trial, porque conserva la sana tradición de los juegos de carreras, para que puedas medir tus skills contra ti mismo, tratando de que cada vuelta que das a la pista sea mejor en cuanto a técnica, pero sobretodo evitando que tu mejor tiempo te alcance, definitivamente una opción muy divertida y en el caso de F1 World Grand Prix II, muy bien lograda en cuanto al reto de dificultad. Cuando termines, aparecerá en tu pantalla el resultado de la carrera y luego un menú llamado Classification, ahí encuentras Restart, para iniciar de nuevo, Team Select para cambiar de escudería e intentarlo de nuevo, Classification, para ver si reúnes lo necesario para competir en Grand Prix y Quit si decides abandonar la carrera.



En Challenge lo que debes hacer es muy sencillo, tienes que correr en pequeñas fracciones de pistas haciendo una excelente conducción y evitando que te rebasen, según tus habilidades te darán puntos que a la larga te servirán para mejorar las condiciones en tus carreras. Sólo tienes que seleccionar la escudería y correr las pistas, unas fotos previas sobre la configuración del auto te indican qué hacer.









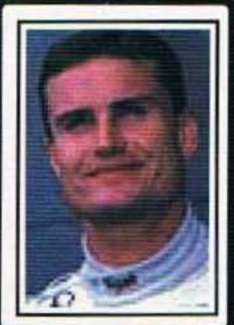


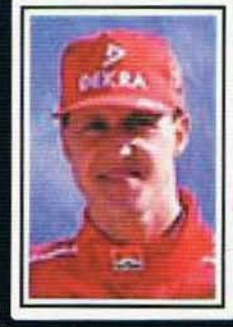


Ya para terminar, vamos a ver el menú Options, en pocos juegos repercute tanto esta opción, por eso vamos a verla con cuidado. Aquí puedes decidir en qué lenguaje quieres jugar, recuerda que hay varios textos y puedes ajustar el sonido. Hay una opción que se llama récord, aquí escoges cómo vas a guardar los avances en Time Trial y Grand Prix. Con Customize puedes ajustar los controles de tu Game Boy Color, cambiar el botón de acelerador y freno, la dirección etc. Con Arrow Sign, indicas si quieres, que te marquen las vueltas con una flecha que cambia de color según la dificultad de la vuelta. En Speed Type puedes escoger si quieres que se marque la velocidad en kilómetros o millas, luego está Display Type, para que cambies el display de tu juego y uses el que más te guste y con Initialize puedes poner todo en blanco desde el principio o poner Random y dejar la selección que está por default.











Cuando piensas en un juego de F1, seguramente vienen a tu mente muchos títulos muy agradables y muchos otros que de verdad, hasta flojera y coraje da recordar, para no herir susceptibilidades, vamos a dejar en claro que este cartucho tiene un potencial muy alto para convertirse en un clásico, quizás la música sea lo único que llegue a ser algo aburrido, pero no olvides que aunque los gráficos están bien, que el game play es bueno, y que las opciones son muy buenas, para ser sinceros, es sumamente divertido, a pesar de tener lenguaje de carreras es sencillo de configurar y jugar.

previo

THE LEGEND OF ZELDA MAJORA'S MASK

Desde la presentación ya da muestra de un estilo mucho más refinado y cómo no habría de ser, si como ya te habíamos comentado, esta nueva versión de Zelda necesita del Expansion PAK, cosa que lo hace ver maravilloso; es una lástima que la primera versión no lo haya hecho y, si recuerdas, el mismo Miyamoto dijo que fue por cuestiones de tiempo y como la presión para que saliera The Legend of Zelda Ocarina of Time era muy fuerte, no pudo terminarlo como él hubiera querido. Pero ya ves lo que son las cosas, obviamente todo los detalles que no fueron implementados por falta tiempo, los detallaron para dárselos a esta nueva versión, o sea que de todos modos nosotros somos los "Ganones" (no del enemigo Ganon, sino de ganar).

Nintendo
Compañía

Accesorio

No. de Jugadores

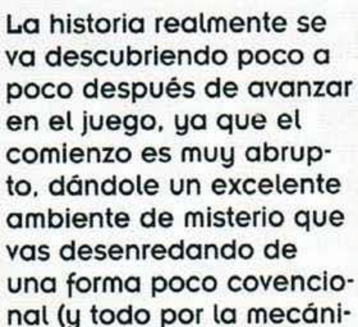
TEEN T CONTENT RATED BY ESRB
Clasificación

Desarrollado por
Nintendo

256 megabit
Memoria

Aventura
Categoría

Octubre 2000
Fecha de Salida

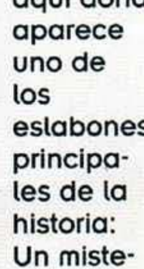






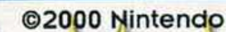
La historia realmente se va descubriendo poco a poco después de avanzar en el juego, ya que el comienzo es muy abrupto, dándole un excelente ambiente de misterio que vas desenredando de una forma poco covencional (y todo por la mecánica de tiempo que te explicaremos más adelante). Bueno, pues todo comienza con las famosas imágenes que ya le dieron la vuelta al mundo no sabemos cuántas veces, donde el pequeño Link paseando con Epona (suponemos que es Epona, pero con tanto lío y con tanto japonés, no estamos del todo seguros) se encuentra a dos hadas, una de ellas muy tranquila, pero la otra es toda una "busca problemas"; ya sabrás cuál de ellas provoca que Link caiga y se desmaye por unos instantes. Es aquí donde aparece uno de los eslabones principales de la historia: Un misterioso ser que lleva una máscara. Pues bueno, este tipo hurta la Ocarina que tiene Link y para cuando éste despierta, es demasiado tarde, pues el personaje se da a la fuga con todo y caballo. Link no puede ni anotar las placas, lo más que puede lograr es ser arrastrado hasta una extraña cueva, justo aquí es donde tomas control de la situación, bueno, no del todo, ya que no te queda otra que entrar a la cueva a investigar y es aquí donde caes a un misterioso mundo donde la realidad y fantasía no tiene una línea bien definida. Ya ahí abajo, eres presa fácil de este misterioso personaje que con ayuda de una serie de Dekus, te transforma en una especie parecida a ellos. Como ves, todo se pone peor para Link a cada momento, ahora el misterioso enmascarado se va, pero deja al hada blanca que se queda bastante perturbada y a fin de cuentas se queda contigo, a partir de ese momento es tu compañera y te será de gran ayuda.













A diferencia del anterior Zelda, aquí comienzas con espada y escudo, es decir, que vas más armado, además la movilidad se siente increíble.



Más adelante conoces a otro pilar de la historia, se trata de este singular personaje que carga toda una gama de máscaras. El te comienza a aclarar tus dudas, pero también se podemos decir que te deja algunas otras.

Ahora sí, (¡por fin!) aquí comienza tu fabulosa aventura, sólo que la tenemos que encajonar en 3 días o lo que es lo mismo 72 horas (y nada de una hora más por el horario de verano), te preguntarás a ¿qué viene esto?, pues a que el juego te da como límite 72 horas y no te hablamos de tiempo real, ya que aproximadamente cada día dura 6 minutos, y te volverás a prengutar ¿cómo voy a lograrlo con tan poco tiempo? y entonces te contestaremos: No te adelantes, que poco después te lo explicamos. Bueno pues como te decíamos antes de la interrupción, tienes 3 días para lograr detener la luna o se estrellará inevitablemente contra tu mundo y todo habrá terminado.

Los ciclos de tiempo son un punto muy importante a lo largo del juego, es más, su base es, además de ejecutar ciertas cosas, hacerlas en el tiempo correcto. Y para lograrlo, en todo momento debes tomar en cuenta en qué día estás y qué hora es, para cumplir con todos tus objetivos.

Este juego no es Perfect Dark, pero chécate el Zoom de un telescopio que usas al inicio del juego, nada mal ¿verdad?





Todo está en constante movimiento, hay personajes que todo el tiempo se la pasan de un lado hacia otro y simplemente de día están en cierta parte y de noche ya cambiaron de lugar, como esta seudohada.





La variedad y la forma en la que aplican las texturas son un paso más allá de lo que conocíamos hasta el momento, checa cómo en el observatorio hay cualquier cantidad de colores, además los muros cuentan con una textura en movimiento, algo así como un cielo y hay una cosa extraña como el fragmento de roca que se ve al fondo (en su vitrina) con reflejos y fuentes de luz, el caso es que Nintendo continúa demostrando su dominio del sistema.

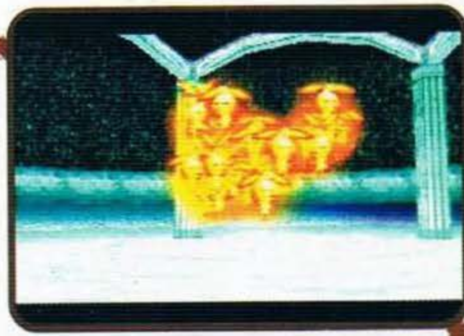
Las Rupias siguen siendo el factor moneda en el juego, pero ahora hay de más denominaciones como ésta, que equivale a 100 rupias, ¡hasta en los videojuegos la inflacion está dura!





Nuestro simpático amigo, el espantapájaros regresa de nuevo, pero con un papel un poco más importante, ya que ahora se encarga de adelantar el tiempo, así que si ya hiciste todo lo necesario o quieres ir rápido a cierto punto en el transcurso de esos tres días, puedes hablar con este personaje y él avanzará 12 horas.

Lo de los cofres llenos de sorpresas se mantiene, y hay por todos lados, algunos muy obvios pero en lugares que al principio son inaccesibles, otros tantos por cuestiones del ángulo de cámara no los vas a ver fácilmente y ya sabes, los típicos súper ocultos, como detrás de muros o dentro de hoyos.



De nuevo tienes la ayuda de este tipo de hadas tamaño familiar, pero para ver a la primera necesitas reunir a estos seres luminosos y así obtienes tu barra de magia, que sin duda es el primer paso para comenzar y avanzar en el juego.





El obtener la clave para pasar en ciertos lugares no siempre es el resultado de alguna tarea, sino de un conjunto de ellas, lo que incrementa el reto y te agiliza la mente, como en todo buen juego.

Bueno ya te dijimos que hay infinidad de tareas por realizar, pero a esto súmale que para obtener la mayoría de los fragmentos de corazón también hay que hacer tareas, que en ocasiones están íntimamente relacionas con la mecánica del juego, es decir, que conforme avanzas hay elementos que te dejan continuar describiendo nuevos lugares y entre ellos están los tan preciados fragmentos de corazón.





Una de tus transformaciones es con la que comienzas, claro, DEKU y una de sus habilidades es planear con ayuda de ciertas flores.

El título está repleto de personajes, que no necesariamente son enemigos, como ves en esta foto una junta del primer pueblo, donde asisten varios de estos personajes.



El intercambio de objetos es una mecánica muy bien utilizada aquí, así que no todo termina al encontrar algunos ítems, ya que ahora debes saber cómo usarlo o a quien se lo intercambias.

Bueno y ahora dirás, ¿cómo le voy a hacer para acumular rupias?, pues fácil, ya que hay un personaje que hace la función de banco, y es obligatorio que lo visites antes de que se termine el tercer día, o también vas con él cuando necesites algo de efectivo, y eso de ser ahorrador tiene sus ventajas, ya que el amplía tu capacidad de cargar rupias.





Bueno recuerdas que te dijimos que sólo tenías 3 días para completar todo el juego y ¿cómo es posible esto?, pues uno de tus primeros y el más importante de tus objetivos es recuperar la Ocarina





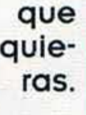
que te robo el Starkid, y bueno ya que la recuperes, te vas a un recuerdo donde Zelda te muestra la melodía con la que puedes retroceder en el tiempo hasta el inicio de tu aventura, o sea que de nuevo tienes tres días, pero sólo te respeta algunos ítems que hayas tomado, ya que rupias, bombas, etc. las perderás. Y así es cómo con intervalos de 3 días, avanzas en el juego.







El personaje de las máscaras continuamente se va involucrando en el juego, por ejemplo después de obtener la Ocarina, él te libera de tu forma de DEKU y regresas a la normalidad como LINK, sólo que ahora ya cuentas con la Máscara de DEKU y puedes volver a transformarte en el momento que quieras.







Para los novatos que no saben qué onda con Zelda (¿hay realmente alguien?), hay una casa donde obtienes cierto entrenamiento básico, y sí, más vale que te hagas todo un experto, créenos (demuestra que lo eres, te conviene).





Ya que obtienes algo en algún lugar, no quiere decir que no puedas obtener más, y cuando te des cuento de esto, tendrás que investigar en todos lados y a todas horas, no vaya a ser la de "malas".

Recordarás el dibujo grabado en el árbol donde comienzas en el primer Zelda, pues aquí hay un árbol con otro grabado muy de ese estilo. Justo ahí es donde comienza un relato que te muestra el origen de Starkid y su singular encuentro con las hadas Chatto y Trail, y cómo después de que todo era diversión y tranquilidad, Starkid y su curiosidad lo llevan a convertirse en ese tremendo peligro para el mundo. ¡¡Uy qué dramático se escuchó!!

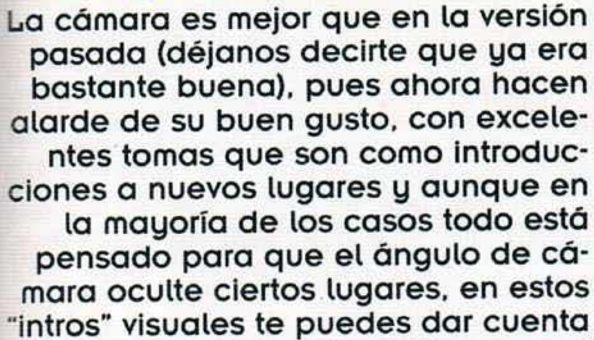






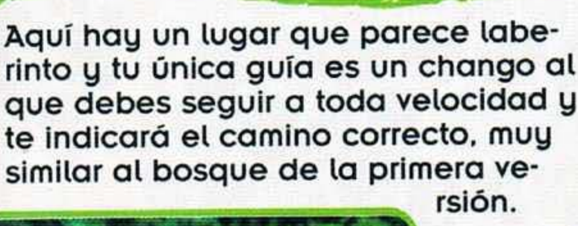
El juego está lleno de minijuegos o bonus, no puedes disfrutar de todos desde el principio por cuestiones de que en algunos, es necesario tener ciertos ítems (como el arco), pero por ejemplo, en el primer pueblo hay uno donde tienes que llegar hasta el cofre y para hacerlo, debes cruzar una zona tipo laberinto, en donde sólo se levantan los muros cuando te acercas a ellos. Hay otro donde tienes que demostrar tu puntería y rapidez dándole a los blancos mientras la base donde estás gira sin parar.





La cámara es mejor que en la versión pasada (déjanos decirte que ya era bastante buena), pues ahora hacen alarde de su buen gusto, con excelentes tomas que son como introducciones a nuevos lugares y aunque en la mayoría de los casos todo está pensado para que el ángulo de cámara oculte ciertos lugares, en estos "intros" visuales te puedes dar cuenta de muchos secretos, sólo es cuestión de ver detenidamente.





Aquí hay un lugar que parece laberinto y tu única guía es un chango al que debes seguir a toda velocidad y te indicará el camino correcto, muy similar al bosque de la primera versión.





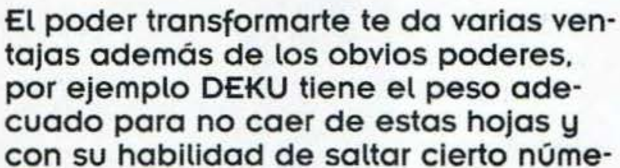






Aquí hacen de nuevo su aparición las **GUAPAS** brujas gemelas, sólo que a una de ellas la encuentras en serios problemas, ¿serás capaz de ayudarla?

En el sonido ya te imaginarás, todo con lujo de detalles y para los que cuentan con el equipo adecuado, podrán disfrutar de la opción de **SURROUND**, con lo que enfatizas aún más los detalles, recuerda que los efectos y la música muchas veces te dan pistas con las que avanzas en el juego.

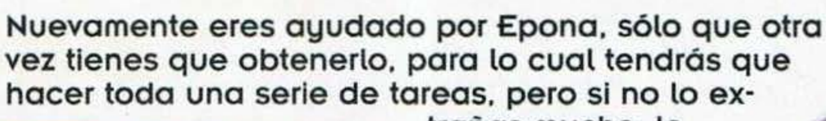


El poder transformarte te da varias ventajas además de los obvios poderes, por ejemplo **DEKU** tiene el peso adecuado para no caer de estas hojas y con su habilidad de saltar cierto número de veces sobre el agua, lo hace el único para cruzar esta zona.



Muchas veces el solo hecho de esperar, te da la solución o descubres detalles nuevos, así que no todo es buscar y buscar, también las soluciones te llegan con sólo ver cómo van transcurriendo las situaciones.





Nuevamente eres ayudado por Epona, sólo que otra vez tienes que obtenerlo, para lo cual tendrás que hacer toda una serie de tareas, pero si no lo extrañas mucho, lo puedes visitar pero no se te ocurra tocar melodías que aún no te han enseñado.



De nuevo tenemos a este personaje que con su extraño intrumento musical, irremediablemente te hará recordar lo mucho que disfrutaste la primera versión, pero bueno, aquí ya no estará en un solo lugar, la ventaja es que la música lo delata.





Ya te imaginarás que hay de todo en este juego, pero no podíamos dejar de mencionar la carrera de perros, así es, de perros, donde seleccionas el que te parezca buen prospecto y luego apuestas algunas rupias por él.

Los enemigos están excelentemente detallados, tanto gráficamete como en sus movimientos, algunos regresan como los dodongos, pero obviamente hay muchos más que son nuevos, desde masas gelatinosas y transparentes hasta buitres rateros, pasando por ratas con cola explosiva, en fin, que por enemigos no paramos, es más algunos sólo salen de noche y otros de día.

Como ves la nueva versión de Zelda nos guarda un sinfín de aventuras y aunque sabemos que nos faltó mucho, pero mucho por platicarte de este gran título, ya tendrás una idea más cercana de lo que puede ofrecerte un juego que se sale de lo convencional, creando un estilo propio, que si aún no lo conoces, te aseguramos que Zelda es sinónimo de diversión, aventura y entretenimiento.

previo

Fighters Destiny 2

South Peak
Compañía







Desarrollado por
Imagineer / Genki

128 megabit
Memoria

Peleas
Categoría

Junio 2000
Fecha de Salida

Aproximadamente un año después del lanzamiento de Fighter's Destiny en el mercado americano gracias a Ocean, Imagineer de Japón junto con el talentoso equipo de programadores de Genki, terminan la secuela de este título originalmente llamado "Fighting Cup", obviamente con nuevas características y mejorándole una gran cantidad de detalles, tanto visuales como en cuestión de valores, logrando excelente juego y con un destino bastante prometedor: "Rantou Denshou F-Cup Maniax". Gracias a los esfuerzos de SouthPeak Interactive este título regresa a América con el nombre de Fighter Destiny 2, así que muy pronto todos los jugadores de este lado del Pacífico, podremos disfrutar de esta fantástica secuela.

No se podía esperar mucho menos que el juego anterior, los efectos visuales son realmente superiores.

Cuidado con los bordes del ring, no vayas a dar un mal paso.

Hay una gran variedad de personajes, de hecho hasta puedes entrenar a cualquiera para darle nuevos movimientos.





Ten bastante cuidado con este tipo de golpes, ya que te pueden sentar con uno de estos movimientos.

Al igual que su predecesor, el combate no se basa en bajarle la barra de energía a tu oponente, sino más bien en obtener puntuación al noquear al oponente de diversas formas, haciendo la competencia mucho más reñida. Sí, en efecto, en la parte superior se encuentra la barra de estamina de cada peleador, sin embargo cuando te acabes la de tu oponente, éste perderá por unos segundos la posibilidad de atacar o defenderse y quedará tambaleante mientras tú tienes la ventaja de noquearlo o de realizarle un movimiento especial para que acumules más puntos. Lo más importante es que casi todos los peleadores tienen una forma muy diferente de pelear, por lo tanto te tienes que cuidar de todos.

Como puedes ver, la mecánica del juego es muy simple, lo que debes de hacer es acumular los suficientes puntos para derrotar a tu contrincante, ¿y cómo logras esto? Pues de diversas formas. Cuando se termina el tiempo, los jueces decidirán quién se desempeñó mejor en el ring y el ganador obtendrá 1 punto.

La cosa es acumular puntos, realiza tus mejores ataques para conseguirlos de una manera en la que no te comprometas a perder.



Cuando tu oponente esté mareado, procura hacer el movimiento correcto para obtener una mayor puntuación.



En el modo de práctica puedes entrenar todo tipo de movimientos, incluso hasta los ataques especiales.

Los modos de juego son variados, aparte de las clásicas secciones de torneo y versus, también contarás con una parte de entrenamiento, en donde podrás decirle a un robot qué es lo que quieres practicar: Los combos, los counter attack, los agarres o las contra llaves, para que así entres con toda la potencia de un peleador veterano, sólo que debes tomar en cuenta que necesitas mucha paciencia y práctica para tener una buena técnica.



Al derrotar al maestro en cualquiera de las escenas del Battle Arena, él te dará un movimiento nuevo, pero no creas que se dejará vencer tan fácilmente.

Esta ruleta te permitirá avanzar a lo largo del tablero, pero ten en cuenta que entre más rápido llegues a los puntos donde se encuentra el maestro, más rápido aprenderás lo necesario para hacerle frente a cualquier contrincante.

Oigan ¿qué es esto? ¿Mario Party? Bueno no, este título no tiene absolutamente nada que ver con Mario, pero en efecto, esta parte del juego a la que nos referimos como "Battle Arena" realmente es un tablero en el que podrás ejecutar varios tipos de encuentros con la gran variedad de personajes tiene, dependiendo obviamente de los pasos que saques en la ruleta, pero eso no es todo, ya que cada vez que llegues a enfrentarte contra el maestro, tendrás la oportunidad de obtener un nuevo movimiento, muy al estilo de la secuela anterior sólo que con más "caché", sobre todo porque al llegar al final del tablero, podrás seleccionar el tipo de reto que quieres enfrentar: De rapidez, de resistencia o una combinación de ambos, algo muy similar a lo que puedes jugar en la opción de Record Attack.

En el rodeo te divertirás de lo lindo, si logras aguantarle el suficiente tiempo a esta vaca sin que te gane o la saques del ring, podrás jugar con ella.



En las opciones del juego podrás cambiar las puntuaciones que obtienes en los enfrentamientos, tal vez puede ser útil hacer algunos cambios.

Cuando el oponente cae afuera del ring, te contarán un punto. Cuando lo derribas utilizando una llave, te agregarán dos puntos. Al noquear al enemigo con un buen golpe ya sea counter o cuando le eliminas toda la barra de estamina y le acomodas un golpe lo suficientemente fuerte como para mandarlo a la lona, te sumarán tres puntos. Por último, cuando golpeas lo suficiente al adversario como para bajarle toda la barra de estamina y ejecutas un súper movimiento, contarán cuatro puntos. Y así, el primer peleador en acumular cierto número de puntos será el vencedor.

Los Counters pueden ser tanto benéficos como peligrosos, ya que al conectarlos erróneamente quedas desprotegido por un par de segundos.



Cuando obtengas los puntos necesarios en el encuentro, saldrás victorioso de la batalla.

















La mayoría de los movimientos son efectivos, pero te recomendamos que los utilices sabiamente.

El control es algo justo, así que debes ser muy preciso al marcar las secuencias, sin embargo una vez que le entras a los "golpes" por un rato, se te hará fácil acomodarte con algún peleador.

Las opciones de movimientos del juego son bastante sencillas, con el control (ya sea la cruz digital o el stick análogo) mueves al peleador hacia adelante, atrás, lo haces saltar y agacharse, el botón R te sirve para poner guardia, al igual que el L o Z que te sirven para esquivar los golpes del contrincante. ¿Cuál es la diferencia entre estos dos movimientos? Pues que la defensa te baja un poco tu barra de energía, pero cuando te hacen una llave, te puedes soltar o revertir la acción, a comparación de que cuando esquivas, no te bajan nada de energía, puedes contraatacar mucho más rápidamente, pero si te hacen una llave, puedes estar seguro de que le estarás regalando dos puntos a tu contrincante. Por otra parte, los ataques se dividen en tres grupos, los bajos (que por lo general se realizan con el botón A o algún movimiento que implique mover el control hacia abajo), los altos (estos se realizan con el botón B o con cierto movimiento que implique que el peleador salte) y los medios (los que generalmente requieren de movimientos con la palanca). Además, al presioar ambos botones de ataque y combinando diferentes movimientos de palancas, podrás realizar diferentes tipos de llaves. Como verás, las combinaciones y variaciones de los ataques son sorprendentes, de hecho, cada peleador cuenta con 30 diferentes ataques aproximadamente, lo que te da una gran variedad de opciones para noquear al oponente en un abrir y cerrar de ojos.

Al esquivar golpes o realizar un movimiento con mucho poder y te aplican una llave, no tendrás posibilidad alguna de soltarte de esta.

Busca el punto débil de tu contrincante y en cuanto puedas, aplícale uno de estos súper golpes.

Todo tipo de llaves son muy útiles, pero siempre debes de estar al pendiente por si te efectúan alguna contrallave en la que te puedan arrojar al piso.





Aún estando en la orilla del ring, el oponente puede ser lo suficientemente hábil como para tomarte por sorpresa y arrojarte al vacío.



Como puedes apreciar, las gráficas se han mejorado, las imágenes que representan a los peleadores son mucho más llamativas y el concepto se ha pulido bastante, aparte de contar con un par de personajes extras, por lo que nos atrevemos a decir que es un juego muy diferente. Si en verdad disfrutaste mucho la versión anterior, no se te dificultará en lo absoluto acostumbrarte al estilo de pelea y de hecho, es muy fácil que te llegue a fascinar este nuevo. La fecha de salida para este título está programada para finales de Mayo, así que es posible que para cuando leas este reportaje, ya esté a la venta en toda América o a lo mejor ya tengas una copia en tus manos.

Cada peleador tiene bastantes diferencias entre los demás, tanto los movimientos, la velocidad e incluso la estamina, sin embargo, podrás hacer algo por ellos al llevarlos a concursar en el Battle Arena.

Al terminarse el tiempo, los jueces decidirán quién es el peleador ganador por su desempeño en el enfrentamiento.



El cuate de la peluca es bastante agresivo, esperamos que estés bien preparado cuando llegues a enfrentarlo.



Trata de entrenarte lo suficiente antes de entrar en las batallas, ya que no es tan fácil agarrarle el tiempo exacto a los agarres desde el principio.

El juego cuenta con una gran variedad de cámaras para darle más énfasis a la acción e incluso cuenta con un Replay al obtener puntos, para que te des cuenta del momento exacto en el que derribaste a tu enemigo.





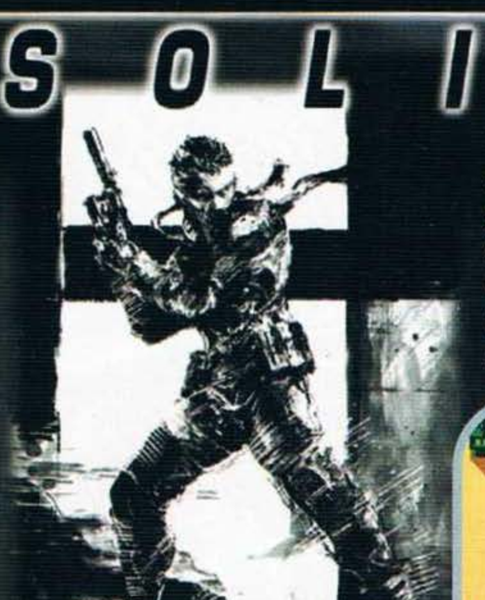

JUEGO EN ESPAÑOL
POKéMON
TM*
¡ Atrápalos ya !
¡ Ahora en español !
¡ Además checa el paquete que incluye una versión de Pokémon en ESPAÑOL + un Game Boy Color !
¡Ahora! Juego en Español
¡Paquete Especial!
Bajo LIcencia Atorizada de Gamela México S.A. de C.V.
Encuéntralos con tu Distribuidor Autorizado NINTENDO.

previo

Ya tiene un buen tiempo que no habíamos visto nada de Snake para algún sistema de Nintedo, bueno, hablando directamente, desde la salida de los juegos Metal Gear y Metal Gear 2: Snake's Revenge para el NES.

METAL GEAR SOLID





Hace un par de años vimos las maravillas que el genio de Hideo Kojima realizó para el PSX y los grandes méritos que logró todo su staff de programadores, ya que durante todo el juego no ves ni siquiera en una sola ocasión, algún letrerito de "Now Loading" por lo que se merecen una gran ovación.

Al golpear en las paredes puedes llamar la atención del enemigo.

Y ahora, tenemos el privilegio de que el gran Hideo Kojima haya terminado su labor para una nueva serie exclusiva para el Game Boy Color: Metal Gear Ghost Babel.

De hecho, es lógico pensar que el título fue ideado por las siglas del Game Boy, lo cual Konami de América desechó por completo dejando el nombre como Metal Gear Solid ¿por qué? Muchos aquí en la revista nos hicimos esa pregunta y no hubo objeción, cuando alguien sugirió que esto se debía a un término meramente mercadológico, ya que gracias a las grandiosas ventas del título para el PSX en América, simplemente decidieron que las ventas de este nuevo producto serían mucho mayores si los compradores relacionaban al 100% el mismo nombre, cosa algo innecesaria ya que el juego es totalmente diferente, como lo veremos más adelante.

La CIA te apoya con información muy útil por medio del Codec.

Al completar cada nivel te darán una calificación dependiendo de tu desempeño en el campo de batalla.

Escudriñar puede ser algo bastante útil.

Una de las cosas que nos hace pensar que esta es una versión exclusiva para el GBC, no solamente es gracias a que la historia es diferente, si no más bien es totalmente fuera de línea con respecto a su última parte, Metal Gear Solid para el PSX. No sabemos bien si es antes o de plano se sale totalmente del contexto (lo cual dudamos bastante, ya que Hideo Kojima siempre piensa muy bien en esos detalles, aunque últimamente la mayoría de los juegos con una gran saga como The Legend of Zelda, Street Fighter, Kirby, entre muchos otros, no llevan a cabo lo que se podría denominar una línea de historia, la mayoría de ellos son historias totalmente diferentes, sólo que siempre se aseguran de no olvidar a los personajes principales), lo que sí te podemos asegurar es que esta historia pasa después de Metal Gear 2: Snake's Revenge, ya que el Coronel Campbell llega a Alaska siete años después de que Snake dejó las fuerzas especiales de Fox-Hound, para reclutarlo nuevamente en una misión de alerta global, una fuerza liberalista de Africa central ha capturado un avión militar que llevaba consigo una de las armas más mortales jamás creadas por el hombre, una máquina de guerra capaz de lanzar un ataque nuclear desde cualquier parte de la superficie terrestre, Metal Gear.



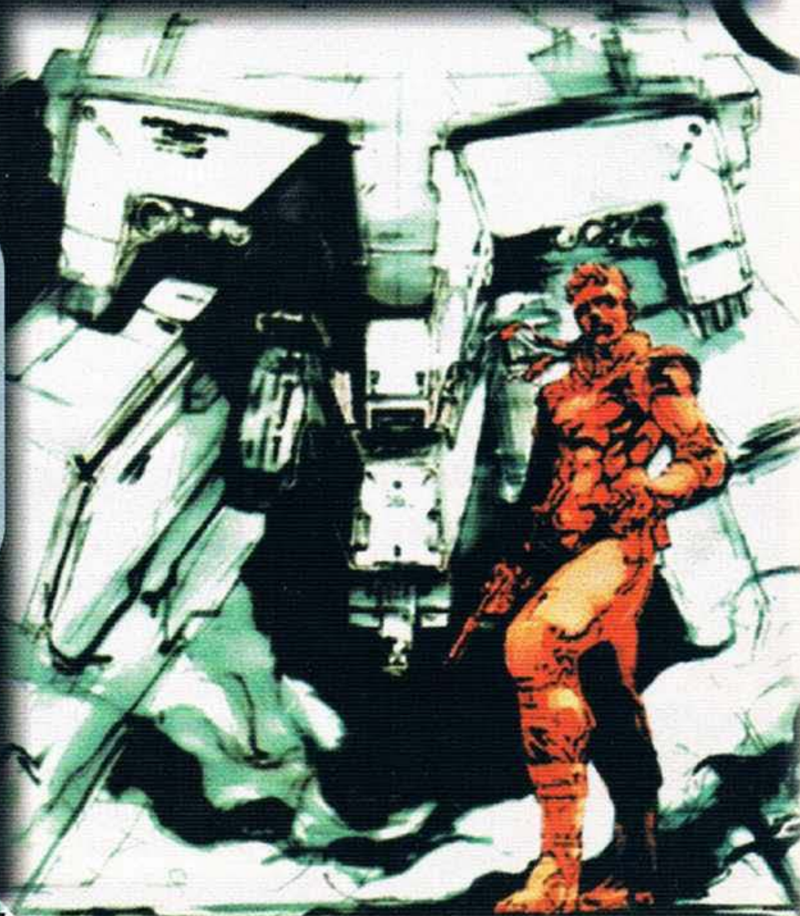
Gindra, un lugar en el centro de Africa, de masiado alejado como para percatarse del armamento que encierra en medio de la jungla.

Los cinemas pueden parecer sencillos, pero son muy emocionantes.

Sabía desde un principio que este era un trabajo sucio, pero nunca pensé que me tendría que meter en el fango.

Claro está que figuras esenciales están nuevamente en la acción como lo son el legendario Solid Snake, el coronel que antiguamente estaba a cargo de las fuerzas especiales de Fox-Hound, Roy Campbell y el cerebro tras el gran descubrimiento del sistema de comunicaciones para fuerzas especiales conocido como "Codec", Mai Ling, el resto de los personajes son totalmente nuevos, en los que se encuentra un mercenario de fama internacional llamado "Weasel" quien tiene ese sobrenombre precisamente por soplón, un integrante de la C.I.A. al igual que varios integrantes de la fuerza Delta del gobierno de los Estados Unidos.

Recuerda utilizar el Codec cuando tengas cualquier duda o te encuentres extraviado, es de vital importancia.





El Juego

En sí el modo de juego es extremadamente similar a sus predecesores, ya que los mapas son muy al estilo de las primeras versiones y el control es mucho muy comparable a sus últimas secuelas, por lo que ha quedado a pedir de boca para todos los propietarios de un Game Boy Color, que tenemos la certeza de que se alegrarán muchísimo al jugar este magnífico título.

Ojalá que Snake no le tema a las alturas, ya que no hay no hay otra forma de infiltrarse más que por vía aérea.

Los terrenos por los que Snake se debe de arrastrar cual serpiente son extremadamente variados, contamos con jungla, áreas abiertas, drenajes y todo lo que involucra una gran fortaleza militar, en donde nuestro héroe (al menos varios en la revista lo pensamos de ese modo) tendrá que esconderse tanto de guardias o cámaras de vigilancia que hay por todos lados.

No está nada mal una estiradita después de un arduo día de vigilancia, pero es mejor descansar antes de que alguien más se infiltre.

Como siempre, la historia da muchas vueltas, por lo que tendrás que estar muy al pendiente de toda la información que te proporcionen todos los inmiscuidos en esta misión, ya que ocasionalmente tendrás que buscar ciertas pistas, objetos o armas con códigos o ubicaciones que te proporcionarán por Codec.

¡Por fin!, una pistola, lástima que no le entiendo muy bien a las instrucciones.

Es lógico que todo soldado no va a la guerra sin fusil, sin embargo, esto no se aplica para la gran leyenda de Sneak ya que él siempre se arma de valor en el campo de batalla. Así es, al comenzar el juego nuestro héroe solo está equipado con lo que vino al mundo, su cuerpo (que de por sí es una arma bastante letal, gracias a sus golpes capaces de noquear a cualquier contrincante) y su infalible Codec, que también tiene la función de radar para detectar a los soldados enemigos, fuera de esto no cuenta más que con una cajetilla de cigarros que uno nunca sabe para que puedan servir (tal vez para tirarlos y dejarlos al alcance del enemigo para que le dé un enfisema pulmonar o para detectar trampas de lazer, o...).

El equipo de todo buen soldado

El viejo Roy Campbell, es bueno volver a trabajar con una persona tan profesional.

Como te podrás dar cuenta, Snake es un valentón de primera, pero claro está que si el río suena, es por que agua lleva... bueno, no estamos tan seguros de que esa frase se pueda utilizar en esta idea, pero el punto al que queremos llegar es que si hay varios soldados armados hasta los dientes, en algún lugar podrás encontrar armas u objetos que te sean de gran utilidad para completar la misión, ya sea una pistola, una ametralladora o una fantástica caja de cartón ¿para qué? pues para esconderte cuando sean demasiados los montoneros que van sobre tus huesos, por lo que tendrás que ingeniártelas a un 100% para liberar al mundo de la terrible amenaza nuclear que representa la maquinaria más peligrosa en la actualidad, Metal Gear.

Weasel no parece ser una fuente de información muy confiable, sin embargo no hay mucho de dónde escoger.



No hay nada mejor que disfrutar del paisaje, antes de que comience la tormenta.

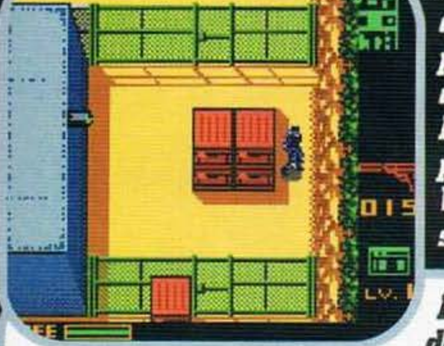
Es increíble que después de tantos problemas que este proyecto le ha dado a los Estados Unidos, aún insistan en su producción.



¡¡¡Ohh ohhh!!!, tres contra uno, es mejor evitar este tipo de situaciones.

Entrenamientos Virtuales

Gracias a la gran aceptación de este reto individual que obtuvieron las versiones de PSX, los diseñadores se aventaron a hacer lago muy similar para la nueva saga portátil. El VR Training cuenta con una gran variedad de opciones y diferentes misiones, muy al estilo de su predecesor, tiene el Snaking Mode en el que deberás de alcanzar cierto punto en el área sin ser descubierto; el Weapon Mode donde deberás de utilizar sabiamente cada una de tus armas para eliminar a cada objetivo en el mapa y obviamente no podía faltar el Timing Mode, en el cual deberás pasar varias de las misiones anteriores en el menor tiempo posible. Todo esto le da al juego un gran valor para que por iniciativa propia, tomes el juego una y otra vez hasta que logres hacer tus mejores tiempos. De hecho, te recomendamos muchísimo que antes que entrar en el juego normal, te revientes por lo menos los entrenamientos del Snaking Mode, ya que son realmente cruciales para que puedas sobrevivir durante el juego.



Las cámaras de vigilancia las encuentras por todas partes, procura estar oculto cuando pasen cerca de ti.

Quién podría decir que tras esta linda cara hay una ingeniero capaz de desarrollar sistemas de comunicación tan avanzados como el Codec.

Fíjate muy bien en todas las alternativas que tienes, ya que muchas veces lo que buscas está en el suelo.

¿Cable Link para un Metal Gear?

Tal y como lo lees, esta nueva joya para la librería del Game Boy Color tendrá la opción de un juego para dos jugadores simultáneos. Los datos que hemos recibido nos permiten informarte que este modo del juego será un enfrentamiento entre dos jugadores quienes lucharán por recopilar cierta información almacenada en tres disquetes y salir del complejo antes de que se termine el límite de tiempo. Lo que hace más i nteresante la batalla es que una vez que uno de los espías tome un disquete y sea golpeado por el contrincante, el primero soltará la información recopilada y se colocará dentro del mapa en una ubicación random, por lo que ambos tendrán que buscar nuevamente por toda el área para encontrar los tres disquetes por un buen tiempo. A nuestro parecer, esta es una opción que le da mucho valor al Cable Link, ya que estamos seguros que varios jugadores de todas las edades buscarán por sus escuelas, vecindarios o incluso en sus trabajos (al igual que nosotros) algún oponente digno de jugar al espía por un buen rato.



Este sólo es un pequeñísimo mapa para que te des una idea de todo lo que debes enfrentar en el futuro.

Las opciones de VR Training y VS Battle son unos bonus que realmente le dan mucho más vida al juego.



Las gráficas son excelentes, aún cuando sólo utilicen algunas variantes de colores.

Lo mejor de todo, es que aún siendo un juego para Game Boy Color, toda la información que le metieron al cartucho le da la posibilidad de mostrar algunos pequeños cinemas de lo que acontece en el momento. Por otra parte, el juego incluye batería (por lo menos el japonés sí trae, esperamos que Konami de América no vaya a ponerle password después de quitarle el nombre original) para guardar tanto tus avances en el juego, como tus puntuaciones en el VR Training.

Puedes estar seguro de que no eres el único que espera con ansia este juego, de hecho, lo más probable es que para cuando estés leyendo este artículo, Metal Gear Solid para Game Boy Color ya esté en la mayoría de las tiendas, o de plano ya estés disfrutando de las retas con varios de tus amigos. Si no es así y te encantan los juegos de acción con bastante aventura y algo de RPG, no dudes ni un segundo, estamos realmente seguros de que este extraordinario juego te mantendrá viendo puntitos de colores por un buen tiempo.



Los camiones pueden ser el refugio más lógico cuando te ves perseguido.





Gracias a nuestros grandiosos contactos en Japón, hemos podido conseguir suficiente información para dártela de buena mano, sobretodo con este excelente título que el pasado fin de año Nintendo lanzó en el mercado Asiático.



La pantalla de presentación dice todo por sí misma.

Custome Robo parece ser el típico juego de RPG de Nintendo, gracias a que comienza muy al estilo de Pokémon. Aquí eres un niño que sueña con llegar a ser todo un campeón en el torneo de Custome Robo. Las gráficas generales del pueblo y el entorno en el que se desarrolla la parte de RPG son bastante sencillas, muy similares a las del Super Nintendo (por lo que los videojugadores algo veteranos tal vez les recuerde un poco a Earth Bound), pero lo bueno comienza desde que tienes tu primera batalla.
Esta parte del juego podríamos decir que es muy parecida a Power Stone (el juego de Capcom para Arcadias), pero con todo el entretenimiento que te ofrece Super Smash Brothers.
Como te podrás imaginar, las batallas se llevan a cabo en ambientes tridimensionales, en donde los combatientes controlan a sus robots por medio de lazos psicomotrices, algo similar a la Realidad Virtual.

Todos los robots están tan bien animados como armados.



Las batallas son lo mejor de todo el juego.

Hay tantos elementos en los escenarios, que no sólo te enfrentarás al oponente.

Las ambientaciones son muy sencillas, pero muy bien animadas.

Nintendo
Compañía

Accesorio

No. de Jugadores

RATING PENDING
RP
CONTENT RATED BY ESRB
Clasificación

Desarrollado por
Noise (Marigul)

128 megabites
Memoria

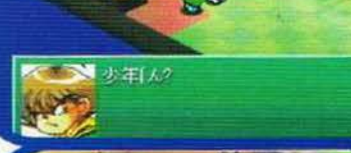
ACCION RPG
Categoría

?
Fecha de Salida



Ármate como puedas, todo se vale.

El taller de servicio es tan bueno como el de Luigi, de volada te arreglan lo que les llevas.



Estos némesis de hoy en día, son bastante tercos.



Regresando un poco a la parte de la historia, como siempre en la mayoría de este tipo de juegos, existe algún personaje que vendría siendo el némesis de nuestro héroe y por supuesto Custome Robo no podía ser la excepción, aunque no es el único al que debes enfrentarte, de hecho hay una gran variedad de competidores a los que deberás vencer para ganar los diversos torneos y que la multitud te proclame el absoluto vencedor.

¡Cuidado!, no vaya a ser que esa rata salga de su escondite.

Como siempre, puedes agarrar a tu mejor amigo de "punch'n back".

El área en la que puedes deambular es muy pequeña cuando comienzas el juego, pero cada vez se expande más y se crean diversas áreas mientras te mantengas ganando y obteniendo nuevas piezas para tu robot.

Los enemigos aparecen de todos los tamaños, formas y ganas de pelear.

¡¡¡OUCH!!! Eso debe doler.

Otra de las grandes opciones que te proporciona este título, es la de las batallas entre dos jugadores. Créenos que la velocidad y la facilidad con la que manejas a tus robots, te permite acomodarte muy rápidamente al control, haciendo las batallas algo que se propicia por sí solo.

Hay una gran variedad de robots con los que podrás enfrentar a tus amigos.

Lo único malo, es que debes sacar a los personajes y los escenarios dentro del modo de historia para poder utilizarlos en el modo de multi-player, pero es tan grato sacarlos, como utilizarlos en batallas.

Ese tipo de ataques son verdaderamente avasalladores.



Todos los escenarios para el modo de Versus, debes ganártelos antes de poder utilizarlos.

El desarrollo de los enfrentamientos es bastante dinámico así que tendrás que saltar de un lado a otro disparando tu ametralladora, al igual que el resto de tus armas mientras esquivas los ataques del contrario.

Aparte, al ir ganando batallas, obtendrás diversos accesorios así como nuevas armas para equipárselas a tu robot, por lo que podrás probar diversas combinaciones de ataque y movimientos defensivos para hacer trizas a quien se te ponga enfrente.

¡¡¡FUEGO!!! Dale con todo.





Los torneos se ponen bastante pesados, sobre todo si no estás bien preparado.



Custome Robo es una verdadera joya y a principios de año llegó a ser uno de los títulos favoritos en Japón; desgraciadamente Nintendo of America no ha hecho ningún anuncio oficial acerca de este juego, así que no estamos seguros de que alcance a cruzar el Océano Pacífico, pero todavía tenemos esperanzas de que en el E3 de este año, Nintendo nos sorprenda a todos con el lanzamiento de este juegazo en nuestro continente, por lo pronto sólo nos resta mantener nuestros dedos bien cruzados.

Incluso en el modo de Versus podrás equiparte antes de entrar en materia.

Aún a distancia, te puedes valer de muchas opciones para atacar.



Lo importante es atacar, al igual que estar en constante movimiento para no ser presa fácil.

ALL-STAR BASEBALL 2001

Acclaim SPORTS

Compañía

Accesorio

simultáneos
No. de Jugadores

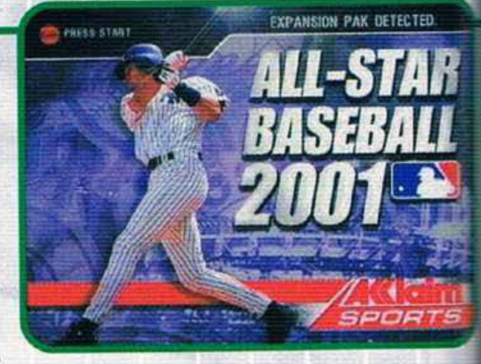
EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB
Clasificación

Desarrollado por High Voltage Software

128 megabit
Memoria

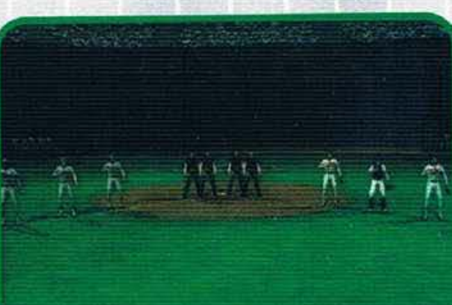
Categoría

Marzo 2000
Fecha de Salida



Por fin llegó para el Nintendo 64 un título sobre el rey de los deportes, pasó mucho tiempo para que pudiéramos disfrutar de nuevo el juego de la pelota caliente en nuestras consolas, pero definitivamente ha valido la pena, Acclaim y la Mayor League Baseball, lograron un juego con todo, absolutamente todo lo que necesitas para pasar largas horas de entretenimiento como fan, y sobre todo para que conozcas aún más de este deporte y si no te gusta mucho, para cambiar tu apreciación, listo... ¡Play ball!

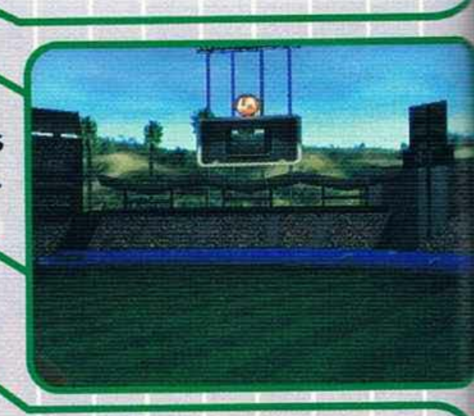
Pues bien, comenzaremos por decirte que este no es definitivamente un juego típico de baseball, independientemente de que las opciones son muchísimas y que el gameplay está bastante bien, te comentaremos que este cartucho tiene un plus en cuanto a las ventajas que ofrece en general.



De entrada y como seguramente lo imaginaste, están todos los equipos de la Major League Baseball Association y 700 (sí, leíste bien) setecientos jugadores de esta misma liga.



Cuenta también con todos los estadios de la Liga Mayor.





Este cartucho recibió el premio de gráficas rendereadas en cuestión de juegos de deportes, también tiene un premio por los "Motions Captured Moves" es decir, en el juego puedes, por ejemplo, hacer atrapadas sobre el hombro, rompimiento de jugadas "double play" y los festejos clásicos cuando hay carreras o al ganar un partido.







También cuidaron todos los detalles de los gráficos, incluyendo lentes de sol, medias altas y jerseys alternativos que cambian según el clima a la hora del partido.

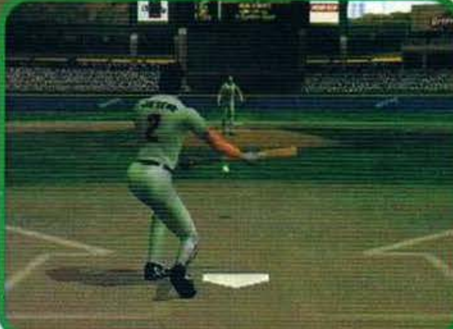




Un sistema bastante convincente de inteligencia artificial que repercute la actuación de tus jugadores, dependiendo las condiciones del juego, día y noche, arena y pasto, cuando juegas de local o de visitante, en fin muy interesante ¿no crees?



También tiene un avanzado interface de bateo, es decir, tú puedes ajustar desde un simple toque hasta un súper contacto de poder cuando estás al bat.



Todas las situaciones del juego, los errores, las barridas y las discusiones entre los jugadores, están basadas en tendencias reales dependiendo de la situación en el campo.





Muy interesante, estamos de acuerdo en que no todos los juegos de deportes se ven tan atractivos a primera vista, pero de verdad este juego está muy bien hecho y si todavía te quedan dudas no dejes de leer lo que sigue:

main menu

ARCADE QUICKPLAY
QUICKPLAY
MLB™ PLAY
HOME RUN DERBY™
BATTING PRACTICE
GENERAL MANAGER
STATISTICS
GAME OPTIONS
LOAD GAME

Comencemos por el menú principal, desde aquí puedes seleccionar las siguientes opciones:

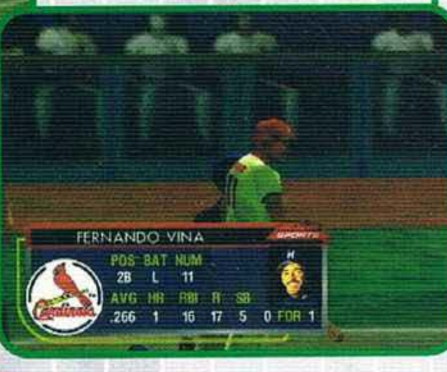
Arcade Quickplay: si no quieres meterte mucho en rollos y lo que necesitas es empezar tu juego, esta es la mejor opción, pero no hay que confundirlo con la opción Quickplay, en Arcade Quickplay tienes dos equipos elegidos al azar, luego, lo único que tienes que hacer es tomar el lado del equipo que quieres (esta es sin duda una de las opciones más divertidas), porque no tiene ninguna opción parecida a las de los viejos juegos, no hay nada escrito, sólo el placer de jugar, ya sea para batear o para lanzar, y aquí es cuando viene lo más interesante porque en Arcade Quickplay tu lanzador no tiene que preocuparse por la guía que tiene para lanzar, sencillamente tú eliges la dirección de la bola, y bueno por supuesto el Arcade Style Motion es de lo mejor.







El Quickplay no es menos divertido, pero es diferente, el inicio del juego es igual al de Arcade pero aquí cambian las condiciones a algo más serio, lo vas a notar en la dirección y la selección del lanzamiento y cuando estés al bat, podrás ver la guía del lanzamiento para que hagas contacto más fácilmente con la bola.







Cuando te sientas los suficientemente bueno como para conectar puros cuadrangulares, te recomendamos Home Run Derby, esta opción también es muy divertida, puedes jugar con otros cuatro amigos y escoger el número de outs que tienes para hacer tus mejores bateos, elegir a cualquier jugador de cualquier equipo, el ganador será el que tenga la distancia más larga en un Home Run.

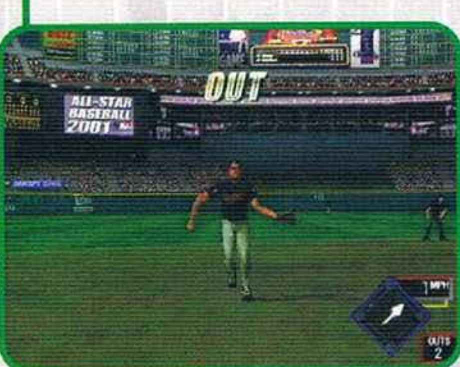




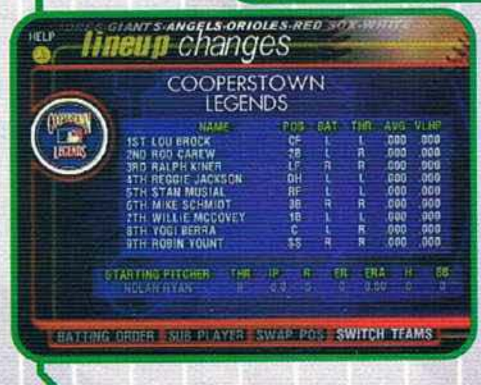
Si lo que quieres es revivir grandes partidos de manera más profesional, está la opción de MLB Play, con todo lo que te sorprendió de All Star Baseball 2000, pero ahora con mejores gráficas y detalles. Tienes tres opciones para jugar: Exhibition, New Season y new Playoffs te recomendamos que pongas mucha atención, hay cosas verdaderamente sorprendentes, y no olvides probar a los equipos de estrellas, o al equipo con los mejores de todos los tiempos (Cooperstown Legends), seguramente te vas a divertir mucho.



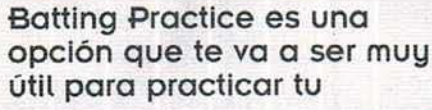








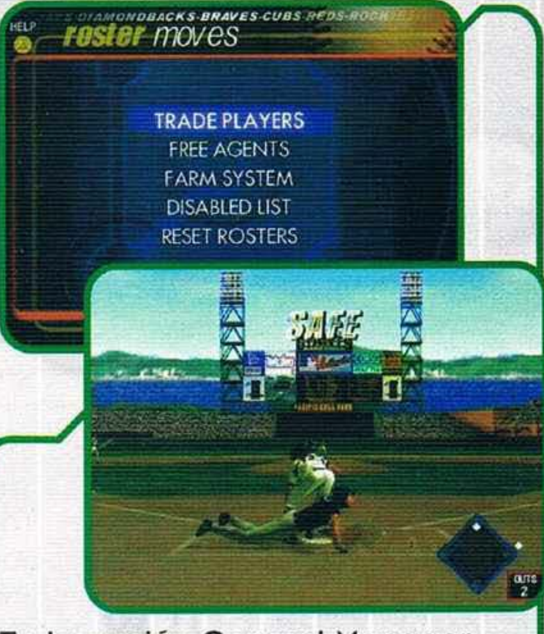




Batting Practice es una opción que te va a ser muy útil para practicar tu



bateo, puedes escoger a los jugadores que quieras, cambiar las opciones del pitcher, elegir el estadio, y en Game Options seleccionar el modo Simulation o Arcade, el estilo de bateo, el clima, si quieres viento o no, si el juego es de día o de noche y algunas opciones para que el bateo sea como tú prefieras, también puedes ajustar la cámara, para que no haya pretexto y tus movimientos sean los mejores.



En la opción General Manager, encontrarás los Roster Moves, para que hagas los intercambios, cambios y hagas tu gusto lo que consideres necesario para mejorar tu equipo, también puedes incluir agentes libres y ver la lista de inactivos. También tienes la opción Create - a - Player, aquí puedes hacer a tu jugador estrella, en General Info haces a tu jugador, ya sabes, cara, cuerpo, estatura, nombre, número, ornamentos, etc., en atributos, pues las características que quieres para tu jugador, también tienes Pitch Types, para cuando hagas a tu pitcher ideal, aquí puedes ajustar los tipos de lanzamiento de tu jugador, si de plano no te convence tu elección puedes usar Reset y volver a empezar.



Dentro de General Manager tienes Scouting Report, para que revises las estadísticas jugador por jugador.



En Set Line Up, puedes acomodar el orden de tu equipo, escoger a tu pitcher abridor y cambiar el orden al bat, eelegir a los substitutos etc., también puedes acomodar la rotación desde Set Rotation, para que según como configures el control ellos entren en acción, por último tienes el Player Draft, para que tú mismo hagas tu draft, y sepas quienes son los mejores, una opción muy interesante para los amantes del Baseball. Por cierto, era indispensable comentarte que tienes en este mismo menú una opción Save, para que tus cambios queden almacenados en tu Controller Pak.

set lineup
ANAHEIM ANGELS

Y bueno, finalmente tienes Load Game para que cargues tus opciones y comiences tal y como a ti te gusta.



Luego de General Mangager encuentras la opción Statics, para que checar los porcentajes de juego de todos los protagonistas de la temporada pasada.



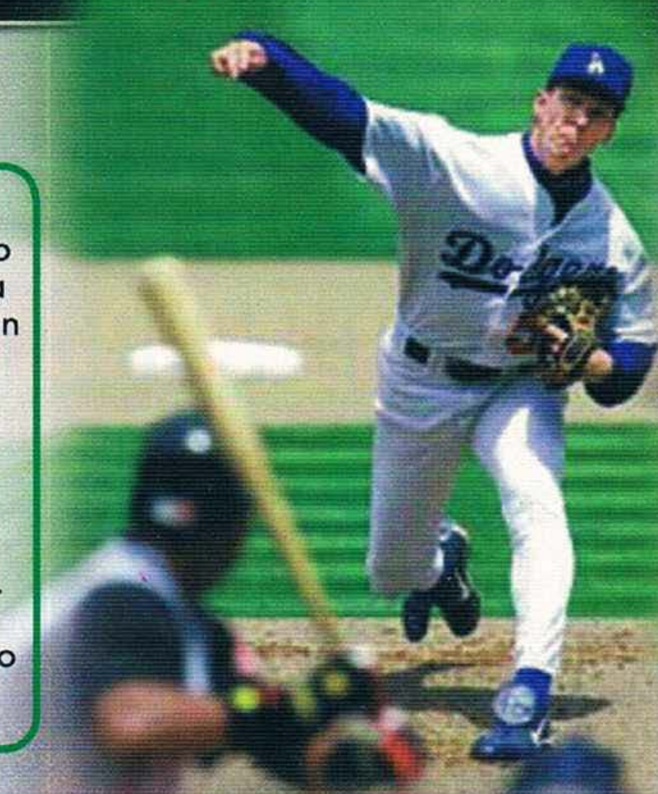


Con Game Options ajustas las características generales del juego, por ejemplo, escoger si los jugadores pueden llegar a lastimarse, o bien si pueden ser expulsados por conductas inadecuadas, ajustar el video y el audio, cambiar la configuración del control, las reglas del juego (por si acaso entras en debate al jugar con un amigo), una opción para cheats y los créditos del juego.

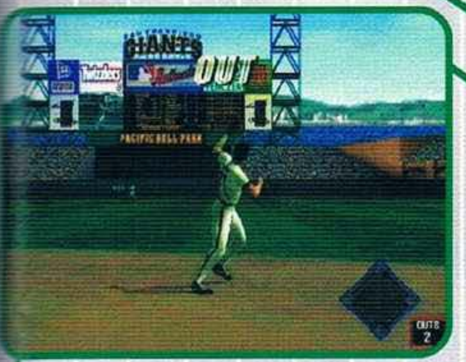


Otra gran sorpresa de este nuevo título, es la inclusión del "Cooperstown Legends" en donde puedes jugar con las más grandes leyendas de este deporte, aquí podrás encontrar a Yogi Berra, Willie Stargell y al súper bateador Reggie Jackson. Y qué mejor estadio para un equipo de ensueño como el "Cornfield Stadium in Coopers-town", muy a la Kevin Costner.





Los arreglos al modo de Arcadia son buenísimos, ahora tienes mayor control sobre el pitcheo y el bateo, no como en los juegos de 8 y 16 bits en los que podías hacerlo todo con un control mínimo. El modo Batting Practice, te da la oportunidad de probar tus habilidades antes de iniciar un partido, la verdad resulta muy útil y práctico a la hora de dominar el bateo y el control del lanzador, es algo muy bueno que estén separadas las dos opciones de entrenamiento, porque definitivamente Home Run Derby, que ya conoces por la versión de All Stars anterior es buena, pero no hay cómo escoger tú mismo cuántos "swings" quieres hacer y cuándo quieres que te lance el pitcher etc. En general es una muy buena inclusión, no hay mejor manera de aprender a batear cualquier tipo de lanzamiento que desde esta opción.



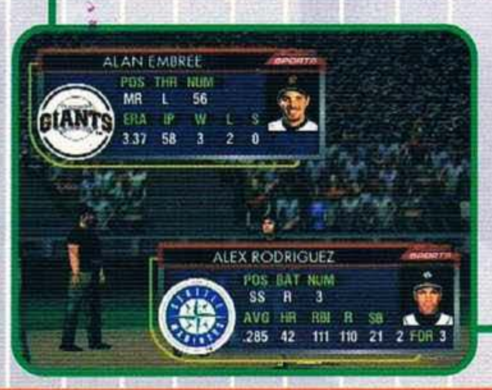
En cuanto a los gráficos, nos dejaron verdaderamente impresionados, los movimientos y los rostros de los jugadores son excelentes, los estadios son exactamente iguales a los reales, de hecho hay un detalle que nos dejó muy impresionados, en el estadio de los Yankees, si pones atención puedes ver al fondo una pantalla gigante con lo que está pasando en la cancha, también puedes ver los atributos físicos de los jugadores, desde los brazos súper marcados, hasta los abultados traseros consecuencia de los entallados uniformes, todo esto definitivamente muy bien logrado. El sonido es quizá el único detalle que no nos convenció por completo, la narración en los partidos es muy repetitiva y no hay nada nuevo en cuanto a los efectos de sonido.





Por cierto hablando de cosas que no nos gustaron, encontramos que en el equipo de los mejores de todos los tiempos faltó el gran Pete Rose, y bueno ya portándonos muy exigentes hay algunos jugadores que por ejemplo en la última temporada jugaron en un equipo y aparecen en las fotos con gorras de equipos ¡de dos temporadas anteriores!, seguramente tú te darás cuenta porque son muy obvios. En general All Star Baseball 2001, cumple con todo lo necesario para ser un muy buen título de baseball, y como ahora se durmió la competencia con un título diferente, parece que definitivamente éste será el mejor juego de baseball del año, felicidades a Acclaim por este gran juego, sencillamente no te lo puedes perder.






ENE FEB MAR ABR MAY JUN
Estamos justo a la mitad
Y aprovechamos para recordarte
POKéMON STADIUM
BATTLE YOUR POKéMON ON THE N64!
RR64
RIDGE RACER 64
Exclusive 4-Player Mode
TOY STORY 2
Disney's TARZAN
GAME BOY
POKéMON
EDICIÓN AZUL
EDICIÓN ROJA
GAME BOY COLOR
TRACK & FIELD
MICKEY'S RACING ADVENTURE
POKéMON TRADING CARD GAME
¡No pierdas la oportunida
ENE FEB MAR ABR MAY JUN



os productos que tenemos para tí

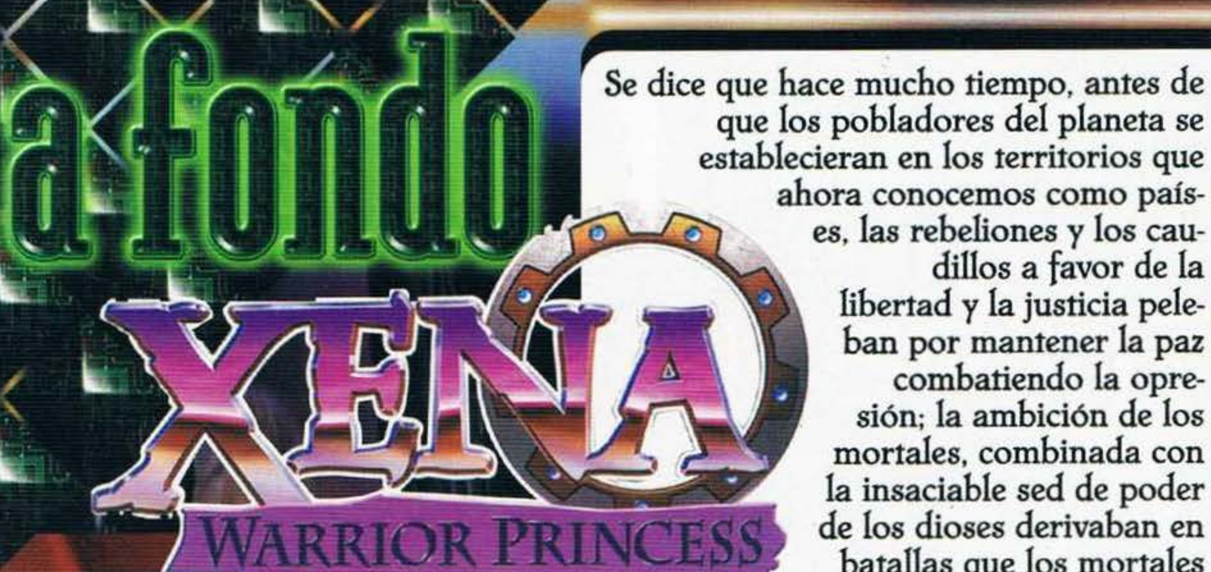
¿ TE IMAGINAS LO QUE PODRAS TENER EN TUS MANOS EN LA SEGUNDA MITAD ?

GAME BOY COLOR

de adquirirlos !

Bajo Licencia Autorizada de
Gamela México S.A. de C.V.
www.nintendo.com.mx

JUL AGO SEP OCT NOV DIC





Se dice que hace mucho tiempo, antes de que los pobladores del planeta se establecieran en los territorios que ahora conocemos como países, las rebeliones y los caudillos a favor de la libertad y la justicia peleban por mantener la paz combatiendo la opresión; la ambición de los mortales, combinada con la insaciable sed de poder de los dioses derivaban en batallas que los mortales comunes no podían librar, eran muchos los que buscaban reestablecer la utopía en el planeta tierra y pocos los que lograban conseguirlo, hasta que una mujer logró hacer la diferencia y convertir el sueño en realidad... Xena la Princesa Guerrera.

TITUS
Compañía



Accesorio



simultáneos
No. de Jugadores

EVERYONE E
CONTENT RATED BY ESRB
Clasificación

Desarrollado por Saffire Corporation

96 mebagit
Memoria

PELEAS
Categoría

Febrero 2000
Fecha de Salida

Pues bien, de entrada suena muy atractivo, pero si sigues leyendo te encontrarás con detalles muy interesantes sobre Xena y este nuevo título llamado Talisman of Fate; ¿qué te parece si hacemos algo de historia antes de comenzar el análisis del juego?



Lo más problable es que alguna vez has visto la serie de t.v. y estamos seguros que si no eres un superfan, tienes algunas dudas sobre la historia de Xena y precisamente para que disfrutes más el juego y disipes tus dudas lee lo siguiente.

Xena es una amazona, su familia es originaria de Amphipolis, una pequeña ciudad situada muy cerca de la antigua Macedonia, Xena es hija de Atrius y Cirene, y por azares del destino (que son dignos de una muy buena historia mitológica), Atrius deja misteriosamente su casa y a su familia por mucho tiempo y regresa a cumplir su destino como todo buen padre de héroe (bueno heroína) mitológico, con la intención de quitarle la vida a Xena, cosa que no sucedió gracias a la oportuna intervención de Cirene. Mucho tiempo después Xena descubriría quién es su verdadero padre...

A partir de ese momento, Xena se encuentra de frente con su destino e inspirada por la justicia, decide dedicar su vida a buscar el restablecimiento de la paz en la tierra, y es en este momento donde por fin, empezamos el análisis de este juego.

Todo comienza cuando el Talismán del destino cae en disputa. Para resolver quién va a conservar y a controlar la piedra, se decide llevar a cabo una pelea entre los más grandes héroes de la tierra, del éxito de la batalla dependerá el triunfo o la derrota del despiadado Despair guerrerro de Dahak.





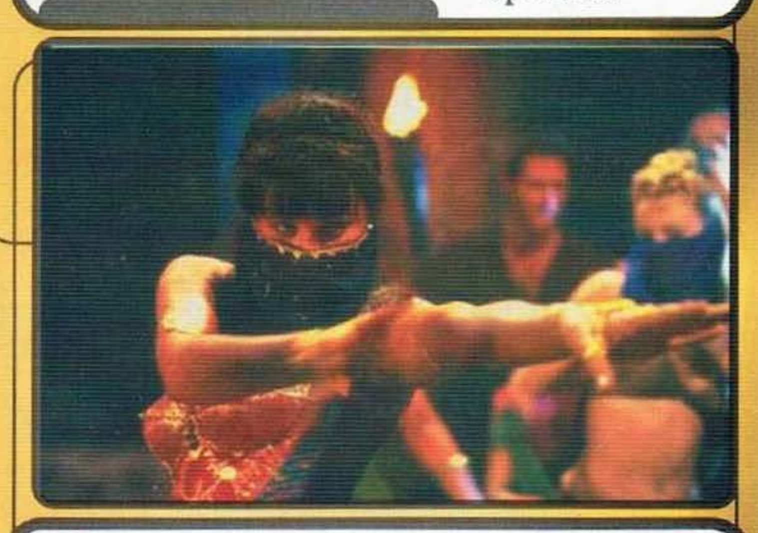
En esta aventura, tu deber es escoger entre 10 peleadores incluyendo a Joxer, el patiño, y recorrer como en los tradicionales juegos de peleas los escenarios de cada uno de los personajes para finalmente ponerte frente a frente contra el mismísimo Despair, un criatura del inframundo, (con cuernos, patitas de cabra y toda la cosa) que está decidido a tomar el control del Talismán.

Mucho de lo importante de la historia está en esta opción, Quest te permite elegir entre 10 personajes de la serie y empezar tu cruzada por recuperar el Talismán; para lograrlo tienes que vencer a los 10 personajes en sus respectivos stages. Al final te enfrentarás al temido Despair.





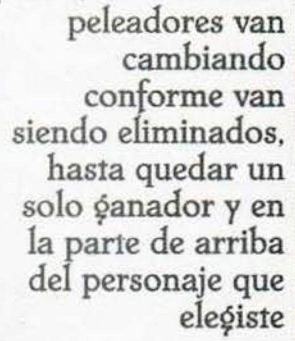
Ahora vamos poco a poco, ¿qué te parece si analizamos el menú principal?, Aquí eliges de entre 4 modos de juego y otro menú de opciones.



Otra vez, como en ocasiones anteriores el modo Multiplayer superó de manera aplastante al que debería ser el modo central de la historia, aunque parezca increíble la opción Multiplayer, tiene un par de detalles muy atractivos, en primer lugar, puedes jugar simultáneamente con cuatro amigos más y si te aburres de las batallas campales, puedes escoger a un amigo mientras los otros dos juegan en un sólo equipo, lo único que debes hacer es cambiar el color de los equipos con C-Abajo; ahora que si lo que quieres es algún tipo de venganza comunitaria, puedes escoger un mismo equipo para tres y dejar a un peleador solitario, en general esta opción es la más divertida de todas y definitivamente la mejor lograda.



Roster es un modo muy parecido al Multipayer, desde el principio seleccionas el número de jugadores que quieres que participen, una vez que lo haces puedes escoger a tu peleador, o bien a tus peleadores. Este modo es muy parecido a King of Fighters, en donde los peleadores van cambiando conforme van siendo eliminados, hasta quedar un solo ganador y en la parte de arriba del personaje que elegiste aparecen los íconos de los demás guerreros que hay en tu equipo.





A pesar de no aportar nada nuevo, Practice es un modo muy útil, cumple con la función de ayudarte a entrenar y practicar movimientos, pero a fin de cuentas resulta casi igual que los demás y decimos "casi", porque cuando te sientas muy bueno, puedes intentar en este modo, una pelea en la que tres personajes controlados por el CPU luchen contra ti simultáneamente, a ver si es cierto que tu entrenamiento sirvió de algo. Oprimiendo Start aparece un nuevo menú para configurar el tipo de entrenamiento.



Para realizar ajustes en general está Options, desde este menú puedes configurar las opciones de juego, es decir, qué tipo de dificultad quieres, puedes jugar en modo Mortal, Héroe, o en modo Deidad, también puedes seleccionar la duración de los rounds y el número de rounds necesarios para ganar.



Audio Options te permite configurar el volumen de la música y el volumen de los efectos especiales, y por supuesto, si quieres que el sonido sea estéreo o monoaural.





Si necesitas cambiar la configuración del control, puedes hacerlo desde Controller Config, aquí cambias todos los botones para hacer que tu pelea sea más cómoda y fácil. Por último y en el mismo menú de opciones puedes encontrar High Scores, para checar a los mejores peleadores y una opción curiosamente llamada Controller Pak y a que no adivinas para qué sirve... ¡qué bárbaro adivinaste!, con esta opción puedes cargar y salvar tus avances.

En sí el juego no es nada del otro mundo, es necesario que conozcas lo esencial de la historia para entender algunos detalles del juego, y lo esencial ya te lo dijimos, sólo nos resta y casi por compromiso moral, decirte a grandes rasgos, algunos de los movimientos más efectivos de los personajes de Talisman of Fate.





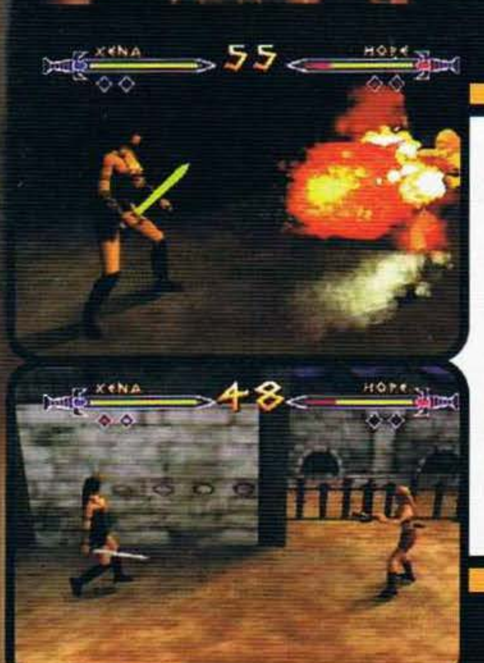
Empecemos con Xena:



Xena es muy hábil con las piernas, este movimiento te permite alejarte de tu oponente sin dejar de atacar.



El agarre de Xena también es muy útil y es muy común que puedas hacerlo sin problemas, al marcar la secuencia correcta, Xena toma de la cabeza a su contrincante, salta sobre él y lo arroja.



Por último te recomendamos que uses el ataque a distancia de Xena, un ataque sirve como lanza llamas y el otro es con su tradicional disco.

Ahora veamos a Gabrielle:

Un ataque que es útil es el especial de Gabrielle, aunque ten cuidado porque mientras te elevas, eres blanco fácil para tu oponente.





Cuando necesites un ataque a distancia, el lanzamiento de Gabrielle es muy efectivo. Cuando tu contrincante esté lo suficientemente cerca, prueba el agarre de Gabrielle, con la lanza derriba al contrincante y lo empuja con la pierna, es efectivo, y sobre todo, te da tiempo para iniciar otro ataque mientras tu oponente se levanta.

Ephiny



Esta guerrera es muy rápida y su ataque está basado principalmente en sus piernas; este ataque, es efectivo y fácil de marcar.



En cuanto a su ataque de distancia, ten mucho cuidado, como es expansivo es fácil evitarlo.



El agarre de Ephiny no es de lo mejor, incluso tiene la desventaja de dejarte muy cerca de tu oponente

Ares.



El ataque de Ares es amplio, aprovechando su poder Ares ordena al cielo ayuda y lo obtiene con muy buenos resultados.

Cuando tus oponentes estén cerca de ti, este círculo de fuego te será muy útil.





Si necesitas atacar a distancia, este poder te será muy útil.

El agarre de Ares es muy efectivo y muy llamativo, con su fuerza de dios, Ares toma a su oponente y lo lanza al aire dando giros para luego atraparlo y azotarlo contra el suelo.

Velasca

Los ataques de esta diosa son muy efectivos en general, pero uno de los mejores es éste.





Si necesitas atacar a distancia, Velasca tiene un poder especial muy parecido al de Ares.



Cuando tu oponente se acerque demasiado, prueba este soplo, es muy efectivo y te da la ventaja de tomar distancia para preparar tu ataque.

El agarre de Velasca también te ayuda cuando necesitas espacio para atacar, con un movimiento muy parecido al de Sonya de Mortal Kombat, Velasca toma por el cuello a su oponente y lo arroja a muy buena distancia.





Callisto

Esta guerrera inmortal, tiene un ataque muy interesante a distancia arrojando una bola de fuego, es útil pero si no tienes cuidado pueden sorprenderte mientras es ejecutado.

Si lo que te interesa es un ataque a distancia muy, muy efectivo prueba este torbellino de fuego.



En cuanto al agarre de Callisto, necesitas estar muy cerca de tu oponente, ella va a tomar a su enemigo por el cuello y luego de darle una bofetada, lo arrojará lejos de donde esté.



Joxer



Para este simático patiño, prueba lo siguiente, cuando estés a distancia, usa el ataque de Joxer escupiendo. No te preocupes, antes de escupir bebe algún tipo de substancia nociva para tu oponente.

Cuando tu oponente esté cerca, prueba el agarre de Joxer, consiste en tomar a tu rival de los hombros y golpearlo con una especie de "tope borrego", el problema es que es tan fuerte el impacto que hasta tú terminas escuchando pajaritos. No te confíes aunque tú te recuperas primero, el efecto no dura mucho tiempo.





Como no es mucho lo que te podemos decir de Joxer, prueba este movimiento con la espada, es efectivo pero necesitas estar cerca.



El agarre de Autolicus es muy útil, sobre todo cuando logras hacerlo cuando te están atacando, consiste en tomar al rival de los pies y luego de hacerlo girar un par de veces, proyectarlo lejos de donde estás.

Lao Ma

La principal virtud de esta guerrera es su velocidad, es la más veloz de todos los contendientes, cuando necesites un ataque a distancia Lao Ma lanza una especie de dardo, el movimiento es eficaz y seguro, el mejor de Lao Ma.





En cuanto al ataque cuerpo a cuerpo el ataque de Lao Ma es muy vistoso, con telequinesis hace que su oponente dé un giro en el aire y salga expulsado, también es muy útil y seguro.

Cuando necesites alejarte de tu oponente sin dejar de atacar, prueba este movimiento.



Autolicus



Este vanidoso peleador tiene un ataque a distancia muy práctico, lanza un objeto que difícilmente podrá evitar su rival.



Para realizar el siguiente ataque necesitas estar a una distancia media, es muy efectivo y la estocada es inminente.

Caesar



Este emperador, tiene por ataque un muy vanidoso grito de apoyo de los soldados, el ruido es tal, que caes al suelo.

El agarre de Caesar es muy bueno, toma al oponente de lado y lo arroja con fuerza.



Si estás lejos de tu oponente, Caesar hará caer una lluvia de flechas o bien una roca.



Despair



Este súper enemigo es el más poderoso de todos los personajes, su ataque más poderoso es con la espada haciendo este movimiento.



Cuando estés a distancia media puedes usar este ataque: " lanza-llamas".



Cuando necesites un ataque a distancia puedes lanzar rocas, es muy efectivo.

En caso de que tu oponente sea muy escurridizo, estas llamas te serán muy útiles para alcanzarlo.



El agarre de Despair es sumamente humillante, pues toma al enemigo por el cuello y luego de besarlo, lo arroja lejos de donde está.



Todos los personajes son capaces de realizar un movimiento especial cuando están "acorralados"; para hacerlo cuando estés cerca de alguna pared, oprime el botón R en dirección a ese muro, esto te va a permitir hacer un salto y quedar a espaldas de tu oponente.

Por último te vamos a dar algunos cheats para que explotes al máximo este título.

Si quieres que los personajes tengan pies y cabeza gigantes, presiona la siguiente secuencia, presionando A durante la pelea, marca derecha X 2, izquierda X 2, derecha, izquierda, derecha, R, en todos los cheats un sonido te indica si es correcto.



Para hacer al peleador invisible marca, desde el lado izquierdo de la pantalla lo siguiente: presionando A, derecha x 2, izquierda x 2, derecha, izquierda, derecha, C-Derecha x 3, C-Abajo, A.
Los dos peleadores pueden hacerse invisibles en la misma pelea.



Para hacer a los peleadores como figuras poligonales marca la siguiente secuencia en una pelea, presionando A, derecha x 2 , izquierda x 2, derecha, izquierda, derecha, C arriba x 2.



Por último, una vez que hayas marcado el cheat anterior en el menú principal marca: derecha x 2, izquierda x 2, derecha, izquierda, derecha, C-Izquierda, C-Arriba, C-Derecha, C-Abajo, te encontrarás con una adorable sorpresa.



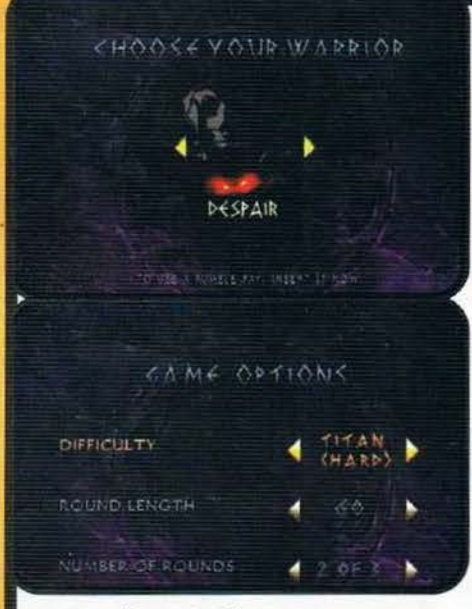


Para incrementar los poderes de Xena, marca esta clave en el Main Menu: derecha, derecha, izquierda, izquierda, derecha, izquierda,derecha.

Como normalmente Gabrielle no pelearía con Xena, marca esta secuencia para que pelee contra Gabrielle y no contra Hope como comúnmente lo hace: C-Izquierda, C-Izquierda, C-Izquierda, C-Izquierda.



Para ser invencible, marca la siguiente secuencia, durante una pelea, presionando A marca: derecha x 2, izquierda x 2, derecha, izquierda, derecha, C-Arriba x 3, C-Abajo x 3, A.



Para jugar con Despair tienes que teminar el juego, una vez que lo termines marca la siguiente secuencia en el menu principal: derecha x2, izquierda x 2, derecha, izquierda, derecha, C-Arriba, C-Abajo, C-Arriba, C-Abajo, con esto no sólo activas a Despair, sino que también puedes jugar en modo Titan en donde tres guerreros pelearán contra ti.





Muchos jugadores nos han escrito para preguntarnos acerca de que si la versión de Nintendo 64 tiene las mismas formas de sacar los escenarios extras o las armas ilimitadas como en la versión de PSX, la respuesta es afirmativa.
Un modo fácil de obtener estos beneficios es terminar algún escenario con un buen rango o calificación, sin embargo tendrás que completar ciertos requerimientos para sacar una calificación alta. Esta es una tabla con la que podrás darte una muy buena idea de cómo obtener un rango bueno. Al hablar de la recuperación de salud nos referimos a cuando utilizas un First Aid Sprai, por otra parte, cuando tocamos el punto de las armas infinitas, nos referimos a si son o no disparadas (aunque sea una sola vez).



Dificultad	Rango	Horas	Grabar	Recuperación de salud	Armas Infinitas
Normal	S	1 1/2	0	0	no
Normal	A	2 1/2	3	2	no
Easy	B	3	7	4	no
Normal	B	3	5	3	si
Easy	C	4 1/2	7	7	no
Normal	C	4	7	6	si
Easy	D	4 1/2	8+	6+	si
Normal	D	4 1/2	7	6+	no

ARMAS EXTRAS

Al cumplir con ciertos requisitos al acabar algún escenario, podrás contar con una arma especial dependiendo del escenario que termines, así como con ciertos objetivos. Estas armas tienen municiones ilimitadas, por lo tanto te ayudarán en lo momentos más difíciles pero siempre hay una contraparte, obtendrás un grado menor al terminar el escenario al utilizarla (como ya lo mencionamos anteriormente).
Las armas aparecerán al continuar con el juego, cuando abras alguno de los cofres para poder tomar esta arma.

Rocket Launcher: Al completar el primer escenario con menos de 2 horas y media, con calificación A o B.

Gatling Gun: Al terminar el segundo escenario con menos de 2 horas y media, con grado A o B.

Machine Gun: Al acabar el segundo escenario con menos de 3 horas, con ranking A o B.



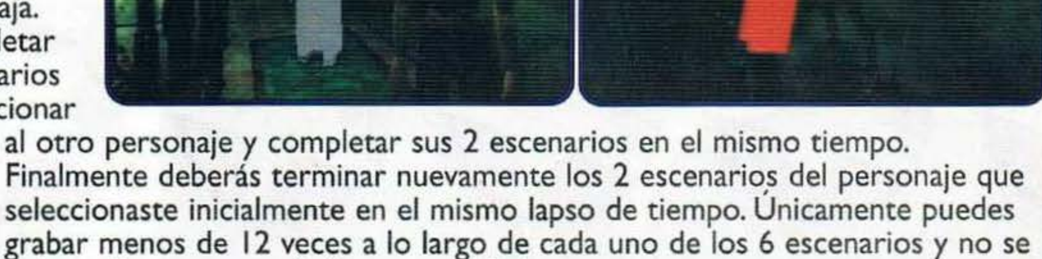


Este es un personaje secreto con su propia misión, de hecho es uno de los mercenarios de Umbrella que tienen como objetivo recuperar el G-Virus, nada del otro mundo, sólo tienes que llegar al segundo piso de la estación de policía comenzando desde las alcantarillas, obviamente con límite de tiempo para presionarte un poco. Para obtener esta misión extra sólo debes completar el segundo escenario en menos de 2 horas y media, grabando menos de 12 veces.









Este es en verdad el más raro de todos los personajes secretos que hemos visto. Tofu en sí, es un trozo de ¡¡¡TOFU!!!? Y tiene la misma misión que Hunk, sólo que él cuenta únicamente con su fiel navaja. Para jugar con él, tendrás que completar con cualquier personaje sus 2 escenarios en menos de 3 horas, después seleccionar al otro personaje y completar sus 2 escenarios en el mismo tiempo. Finalmente deberás terminar nuevamente los 2 escenarios del personaje que seleccionaste inicialmente en el mismo lapso de tiempo. Únicamente puedes grabar menos de 12 veces a lo largo de cada uno de los 6 escenarios y no se debe utilizar ninguna de las armas infinitas.



Por si no te quedo claro cómo sacar a esta misión, te mostramos este ejemplo: Comienza con Claire, al finalizar el juego graba tu archivo para continuar con Leon. Cuando lo vuelvas a terminar, graba el archivo y ahora comienza con Leon, para que cuando lo termines grabes en el mismo archivo y comiences con Claire. Nuevamente utilizando el mismo archivo, comienza con Claire y cuando termines juega nuevamente con Leon.
Esperamos que con este ejemplo te quede mucho más claro.





Por otra parte, si lo que deseas es ver a tu personaje favorito con trajes diferentes es muy sencillo. En el primer escenario de cualquier personaje debes llegar hasta la estación de policía sin tomar ningún ítem, absolutamente nada hasta que llegues al puente de la entrada de la estación, ahí te encontrarás con un viejo miembro de S.T.A.R.S. y cuando lo elimines te dará una llave especial, la que podrás utilizar en el cuarto obscuro de dicha estación policiaca (sí, en el mismo cuarto en donde revelas los rollos fotográficos). Al utilizar la llave el personaje cambiará de atuendo.



Pero si definitivamente ya estás hasta la coronilla, dándole vueltas y vueltas al juego y no logras obtener el rango que deseas, pues te damos 3 súper claves en exclusiva para ti.

Para meter las secuencias debes entrar en la pantalla de LOAD, cuando realices correctamente cualquiera de las claves, automáticamente te regresará a la pantalla del logo, así que podrás combinar cualquiera de estas secuencias, aunque sólo puedas combinar la de las municiones ilimitadas junto con las de Hunk, ya que Tofu no utiliza ninguna arma que no sea su fiel cuchillo de explorador. Las indicaciones de direcciones se manejan con el Pad Digital (la cruz del control).

↑, ↑, ↑, ↑, →, →, →, →, L, R, L, R, C▶, C◀

MUNICIONES ILIMITADAS

Hunk

Violencia Baja, Sangre Azul

↑, ↓, ←, →, ←, ←, →, →, L, R, C▲, C▶, C▼, C◀

Tofu

Violencia Baja, Sangre Azul

↑, ↓, ←, →, ←, ←, →, →, L, R, C▲, C◀, C▼, C▶

Como te podrás dar cuenta, cuando metas el código de Hunk o el de Tofu hay que dejar la violencia en un nivel bajo y la sangre en color azul, pero sólo deberás cambiarle dichas opciones al cargar algún archivo adelantado, ya que si enciendes el Nintendo 64, estas opciones aparecerán por default. Esperamos que con esto puedas lograr tus objetivos y te entretengas de sobremanera con este extraordinaria adaptación.

Y ya de plano, si no la haces y sólo das lástima porque ni con las municiones ilimitadas lo logras, el siguiente truco te dará invulnerabilidad, así te será mucho más fácil hacer un buen tiempo al terminar el juego, ya que te puedes limitar a esquivar a varios enemigos en lugar de perder tiempo tratando de eliminar a todos. Igual que en los anteriores, en la pantalla de Load presiona la siguiente clave:

↓, ↓, ↓, ↓, ←, ←, ←, ←, L, R, R, L, C▲, C▼

Esperamos que con esto no tengas ninguna otra duda y mucho menos problema para terminar este excelente título de Capcom para el Nintendo 64.

¡¡¡Buena suerte!!!

ZELDA
LINK'S AWAKENING

CASTILLO 2 BOTTLE GROTTO

Nos han llegado varias cartas pidiendo ayuda para pasar el nivel 2, así que a continuación te daremos unos tips para pasarlo.

Ya que estés en el primer cuarto, ve derecho hasta llegar al cuarto obscuro en el cual necesitas usar los polvos mágicos en los pebeteros del centro, así se iluminará el cuarto y se abrirá la puerta de la derecha. En el siguiente cuarto elimina a los dos enemigos que se encuentran ahí y conseguirás una Small Key, utilízala para abrir la puerta de abajo, ya en el cuarto destruye al Shuy-Guy (le tienes que pegar por la espalada) para que aparezca un cofre en el cual está el Compass. Regresa al cuarto anterior y dirígete a la derecha donde está el switch que baja las barreras y puedas ir hacia abajo en donde hay también un cofre y un switch, pégale para tomar el cofre que tiene otra Small Key, sigue por la derecha y utiliza la "plumita" para pasar hacia donde está el switch y un botón en el piso, el cual aparece un cofre con otra Small Key, pégale al switch y ve hacia arriba donde encontrarás 2 Shuy-Guy, elimínalos y obtendrás otra Small Key (pero tedrás que dar la vuelta para tomarla o regresar después). Ve hacia la derecha donde hay una puerta en la que utilizas una Small Key, ya pasando hacia el otro cuarto lo que debes hacer es mover las rocas de tal forma de que queden juntas y aparezcan unas escaleras. Continúa hasta llegar a un cuarto obscuro donde (por supuesto) tienes que utilizar los polvos mágicos en los pebeteros para iluminar el cuarto y ve hacia arriba donde llegarás con el subjefe del nivel. Ya que lo derrotes, utiliza el warp para regresar al principio del mismo y dirígete al cuarto donde usaste los polvos mágicos por primera vez, pero ve hacia la izquierda para que encuentres el Stone Beak y puedas hablar con la imagen del búho que encuentras en el nivel. Regresa al warp y entra para seguir avanzando hasta llegar a un cuarto donde hay un cofre y unos murciélagos pero espera a tomar el cofre, porque en la esquina inferior izquierda se encuentra una esfera la cual aspira y te puede tirar al piso, toma el tiempo que usa la esfera al aspirar para que puedas tomar el cofre y obtener el mapa, pasando este cuarto ahora ve hacia la izquierda donde tienes que utilizar los polvos mágicos en los pebeteros para que los fantasmas se vayan y aparezca el cofre que te da el Power Bracelet. Regresa al cuarto anterior y ve hacia la izquierda para tomar otra Small Key, ve hacia abajo y en ese cuarto elimina primero al enemigo que está encerrado y parece un conejo (Pols Voice) después al murciélago y al último a Stalfos para que aparezca le cofre con la Nightmare Key. Regresa y continúa por la puerta donde se utiliza la Small Key, entra y utiliza el Power Bracelet para levantar los botes y estos te servirán para destruir a los enemigos con forma de conejo; después de destruir a todos los enemigos, aparecerán unas escaleras, entra ahí para que la plataforma baje. Lo que tienes que hacer es cargar un bote para que con el peso baje y puedas seguir hasta la puerta donde utilizas la Nightmare Key y pelear con el jefe de este nivel, el cual es un genio en una botella. Para derrotarlo debes golpear la botella para que no se mueva y utilizar el Power Bracelet para levantarla y arrojarla contra una pared, repite este movimiento hasta destruirla, así el genio no tendrá protección y podrás derrotarlo con tu espada para obtener el segundo instrumento.


2


5


6


7



8

a fondo

Pokémon Trading Card Game

Si eres un verdadero fan de Pokémon y ya terminaste el juego de arriba a abajo, hasta de cabeza, con los ojos vendados y no hay absolutamente nadie que te dé una buena batalla ya que tus pequeños monstruos de bolsillo ya están tan tronados que a los demás los ves con desprecio, pues precisamente para ti ha llegado un nuevo título que te mantendrá atado a tu Game Boy por otro buen rato.



Tal vez tengas la idea que es bastante similar al juego original y en cierto punto tienes razón, pero también tiene grandes cambios muy al estilo de juegos de cartas tipo Magic (como ya lo habíamos mencionado, desgraciadamente es la comparación más palpable o más conocida, sin embargo tiene bastantes diferencias) por lo que tendrás varias opciones de acción cada vez que te toque jugar, pero mejor veamos más a detalle las reglas del juego.

PRIZES LEFT 6CARDS
ACTIVE POKéMON YES
CARDS IN DECK 31CARDS
LOSE
WIN
PRIZES LEFT 0CARDS
ACTIVE POKéMON YES
CARDS IN DECK 29CARDS
CONEJO
YOU WON THE DUEL WITH RONALD!



Nintendo
Compañía

2 simultáneos
No. de Jugadores



Compatible

EVERYONE
Clasificación

Desarrollado por
Nintendo

8 megabit
Memoria

Cartas / RPG
Categoría

Abril 2000
Fecha de Salida

LAS CARTAS

Como en todo juego de mesa, existen varios tipos de cartas que conforman tu deck o mazo, las cuales se diferencian por el tipo de acciones que puedes hacer con ellas. Estas se dividen en 3 géneros, cada uno con sus variantes al igual que sus ventajas y desventajas.

Pok mon: Estas cartas representan a tus pequeños monstruos, cada uno cuenta con su nivel y sus distintos tipos de ataque, hay cartas diferentes incluso para un solo Pokémon, puedes tener un Meowth de nivel 15 u otra carta con un Meowth de nivel 16, cada uno con diferentes ataques. Desgraciadamente no puedes subir de nivel las cartas, pero puedes esforzarte por ganar nuevas cartas con mejores Pokémon. Por otra parte también existen las cartas con evoluciones de Pokémon, sin embargo tienes que evolucionar a tu monstruo durante el juego, esto significa que primero debes de sacar la carta de Squirtle, después evolucionarlo añadiéndole la carta de Warturtle, para después añadir otra carta de evolución y convertirlo en Blastoid. No puedes sacar la carta de Blastoid desde el principio, así que debes tomar en cuenta todas estas características para medir tus ataques y evoluciones, ya que no puedes hacerlas todas en un solo turno.

SQUIRTLE LV8	3/ 7
WARTORTLE LV22	3/ 8
BLASTOISE LV52	2/ 2
PSYDUCK LV15	0/ 2
GOLDUCK LV27	0/ 1





Energy Cards: Existen varios tipos de cartas de energía, gracias a que como todo mundo sabe, cada Pokémon tiene su propio tipo de energía, por ejemplo, Charizard tiene energía de fuego, por lógica necesitarás añadirle unas cuantas cartas de energía de fuego para poder atacar, así que toma en cuenta todo esto antes de empezar el combate y puedas establecer una buena estrategia.

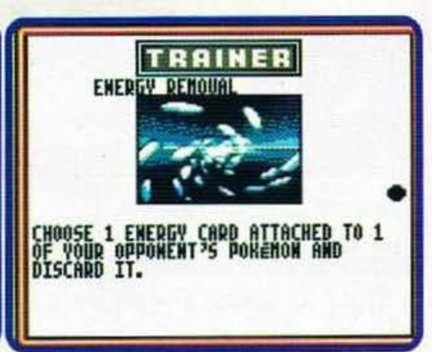
Por otra parte, para cambiar de Pokémon del que está en la batalla a alguno que está en la banca, el monstruo que está en la pelea debe tirar algunas cartas de energía para efectuar el cambio, a menos que cuentes con una carta especial que te permita el cambio sin ningún problema.

Trainer Cards: Estas cartas tienen diversas funciones, cada una te hará dar "gracias" por haberlas metido en tu deck, podríamos decir que son como comodines. La carta del Prof. Oak te quitará las cartas que tengas en la mano y te dará 7 del deck.

Otro ejemplo excelente es la carta Pokéball, al utilizarla lanzarás una moneda para ver si puedes buscar en tu deck el Pokémon o evolución que necesites, obviamente cuando pierdes el volado tu carta se pierde y cuando sacas tu Pokémon se baraja nuevamente el deck. Otra más te sirve para quitarle una carta de energía a cualquier Pokémon de tu oponente, así podrás evitar que éste te siga frustrando con un ataque de mayor nivel y te sirve mucho más si el Pokémon está evolucionado y tiene las cartas justas para atacarte, así se convertirá en una bonita piñata.









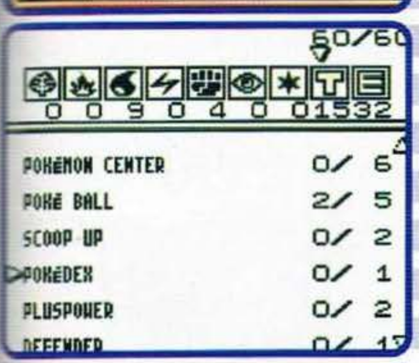
REGLAS DEL JUEGO

Antes que nada debes de tomar muy en cuenta las reglas del juego, ya que si no, es probable que te pierdas en cada uno de los pasos y serás derrotado fácilmente.

Lo primero que debes de hacer es formar un mazo con un buen balance de cartas, necesitarás varios Pokémon al igual que evoluciones para tener ventaja, selecciona los que más te convengan; Obviamente también necesitas varias cartas de energía, así que te súper recomendamos que sólo utilices las que ocupan los Pokémon que has seleccionado.

Por otra parte, también es importante que selecciones las cartas de entrenador que más te convengan, al inicio te podríamos recomendar que pongas casi todas las de regeneración.

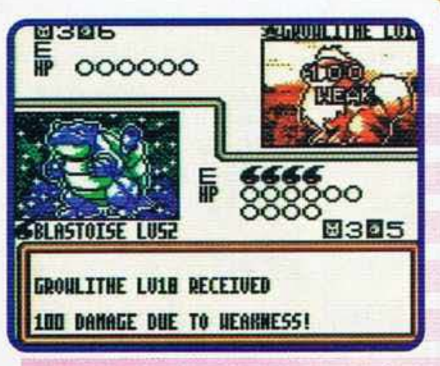
Recuerda que aquel mazo que tenga una gran variedad de diferentes clases Pokémon es el más débil, ya que tendrás que esperar un milagro para que te salga algún buen Pokémon o las cartas de energía necesarias para comenzar a atacar, así que sólo te recomendamos que tengas 2 clases de Pokémon en tu mazo inicial, ya después podrás hacer diversas pruebas para hacer un deck con la suficiente fuerza como para enfrentarte a cualquier contrincante.





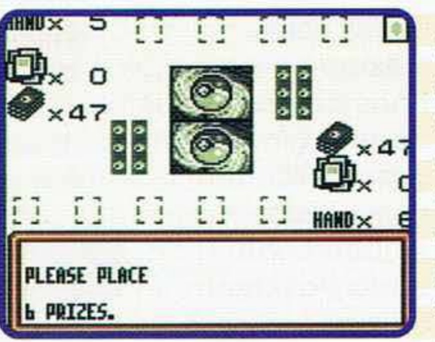


Al tener listo tu deck con 60 cartas súper seleccionadas, busca un contrincante. Al comenzar el juego, casi no cuentas con cartas de energía, por lo que te recomendamos que le entres a los "trancazos" con cualquiera de los asistentes del Dr. Mason y al vencerlos te obsequiarán varias cartas de energía.



Como ves las reglas son bastante sencillas, incluso varias de las reglas generales del juego original de Pokémon se mantienen en éste, por ejemplo, los ataques de agua siempre van a hacer mucho más daño contra los Pokémon de fuego, de hecho el daño se duplica. Por otra parte, varios de los ataques que poseen los Pokémon más avanzados, tienen un random para ciertas acciones, sin embargo, como es un juego de cartas, esta parte la dejan al azar, por lo que tendrás que lanzar una moneda para ver qué tipo de daño ocasionas al oponente o viceversa, por ejemplo, Articuno cuenta con una tormenta de nieve que puede repercutir en los Pokémon que están en tu banca o en la del enemigo, cuando sacas Pikachu todos los Pokémon de la banca de tu oponente se verán afectados, pero si no lo sacas, toda tu banca tendrá daños. Esto del azar es muy padre, ya que ocasionalmente te sale el ataque y otras veces no, muy al estilo de los juegos de cartas.





Una vez que comience el juego de cartas, cada jugador sacará 7 cartas del mazo para ponerlas en la "mano" (estas son tus cartas activas), selecciona uno o más Pokémon con los que deseas comenzar (el primero que selecciones será tu primer artillero, los demás se quedarán en la "banca" esperando su turno, pero semi-activos) y se lanzará la moneda para decidir quién empieza el juego. Después, cada jugador tomará X número de cartas para ponerlas como premios, ya que cada vez que le derrotes a un Pokémon a tu contrincante, agarrarás una de estas cartas (que son de tu propio mazo) como símbolo de victoria. Una vez que termines te agarrar todas las cartas de la zona de premios, automáticamente te habrás ganado el encuentro.

Ahora que toque tu turno, debes agregarle poder a tu Pokémon principal (el que está en la batalla) así que debes ponerle una carta de su mismo tipo de energía para que pueda realizar cualquier acción, ya sea atacar o defenderse.

Te recomendamos revisar constantemente las cartas que tienes en la mano, ya que te pueden hacer mucha falta.

Cuando te encuentras en tu turno, puedes hacer prácticamente varias acciones, pero tu turno se termina en cuanto realizas algún poder con tu Pokémon activo y si éste ya se encuentra bien ponchado, te recomendamos que mientras le vayas dando fuerza a los demás Pokémon que están en la banca.

Algo muy importante es que de menos tienes que tener un Pokémon en la banca, ya que al quedarte sin Pokémon activos, perderás automáticamente.





LA HISTORIA

Viendo un poco la parte de la historia, esta es bastate similar a los juegos anteriores de esta serie. Nuestro héroe (dependiendo del nombre que le pongas) es un verdadero fanático de los Pokémon, sin embargo, él prefiere los juegos de cartas a entrenar Pokemon de a deveras, así que va con el Dr. Mason para que le eche la mano para empezar con su deck de cartas de Pokémon. Y como siempre, nunca falta el pelo en la sopa, un vecino y viejo conocido tuyo, te reta al decirte que nunca vas a conseguir ser el mejor jugador de cartas de Pokémon ya que él estará siempre en tu camino para hacerte la vida de cuadritos.



Tu misión al intentar recolectar cada una de las cartas que se publicaron para este extraordinario juego, es la de vencer a cada uno de los jugadores de cartas a lo largo y ancho de la isla, visitando sus centros para obtener las medallas (sí, igual que en el juego de Pokémon) de los diversosgrupos de jugadores y así convertirte en el mejor jugador de cartas de todo el mundo.







Como comentario final, déjanos decirte que independientemente que este título esté inmiscuído con el rollo Pokémon, como RPG es bastante bueno, te ofrece un excelente reto que no cualquier juego te puede brindar. Por otra parte, la mayoría de los elementos en los que se adentra, son bastante obvios, pero muy bien pensados al tratarse de una adaptación de un juego de cartas, tomando en cuenta muchos valores que se llevan a cabo en el desarrollo son tanto del juego mismo, como en la historia.

Para todos los propietarios del Super Game Boy, este juego es 100% compatible con dicho sistema, de hecho, al recolectar las diferentes medallas, estas te los mostrará en el marco para que sepas de antemano cuáles has ganado y cuáles te faltan obtener.

Otra característica del juego es que también ocupa el lente infrarrojo del Game Boy Color para hacer transferencias sencillas como las configuraciones de mazos o simplemente para intercambiar cartas.

Un punto que muy pronto podrás apreciar en los juegos de Pokémon Silver & Gold es que aquí encuentras diversas computadoras en las que podrás checar tanto las cartas que llevas como e-mails que el mismo Dr. Mason te estará enviando, junto con Booster Packs con nuevas cartas más para tu colección.

Algo muy importante es que al apagar o resetear tu GB durante un enfrentamiento, el juego se guarda automáticamente, así podrás continuar algunos instantes antes de que se apague el juego. Esto es muy bueno por si se te terminan las pilas del Game Boy y se te había olvidado guardarlo.

Esperamos que disfrutes este título tanto como nosotros aquí en la revista. Nos ha parecido tan entretenido como el juego original de Pokémon y ya hasta comenzaron las retas por todo el edificio. Tal vez en un futuro no muy lejano publiquemos algunas técnicas acerca de este título, manténte pendiente.



tips de

THE LEGEND OF ZELDA® LINK'S AWAKENING DX™ ©1993,1998 Nintendo

La euforia por la saga de Zelda está tomando nuevos bríos y bueno, a falta de más información sobre las nuevas versiones que se preparan para el Game Boy COLOR, pues vamos a darle salida a muchas dudas de su última versión para el sistema portátil. Como sabes, Nintendo lanzó una nueva versión de The Legend of Zelda: A Link's Awakening, denominado DX que no sólo contaba con los cambios para aprovechar la tecnología del Game Boy Color, si no que además, tiene nuevas cosas como un DUNGEON extra y compatibilidad con la Game Boy Printer y es justo aquí donde entran en acción estos Tips, ya que le agregó una nueva mecánica de juego, donde sólo haciendo ciertas cosas un simpático fotógrafo inmortaliza tu aventura con varias fotos que va tomando a lo largo del mismo. Bueno como rollo de introducción ya estuvo bien, así que comenzamos con la primera de las fotos.

Foto 1

Lo primero que debes hacer es localizar la casa del fotógrafo, esta se encuentra en la zona de Tal Tal Heights, entre la cueva donde rescatas al Bow Bow y el Nivel 4 Angler's Tunnel Ya adentro, te encuentras con este ratón que te preguntará si quieres que te tome una foto, simplemente contesta que sí, colócate en la alfombra roja y te tomarán una típica foto sin mayor problema.

¡¡¡Hey!!!, pero hay una forma de obtener una foto diferente, que sigue siendo la primera, pero muy diferente. Para esto necesitas empecinarte y contestarle al fotógrafo que no quieres tomarte la foto, así que siempre contesta que no, hasta que el fotógrafo te vaya empujando hasta que lance contra el muro y chécate el resultado de cooperar con el artista.











Foto 3

Y ya que estamos cerca, ve hacia arriba, justo en el hoyo que está en Mabe Village y déjate caer desde la parte de arriba, así Marin cae sobre ti y ahí ya los está esperando el fotógrafo para capturar ese doloroso momento.







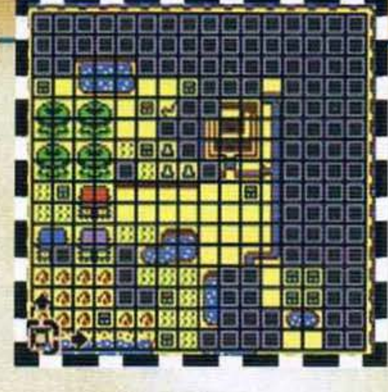


Foto 2

Para la segunda foto, es necesario que hayas hablado con Marin en la playa y así ella te siga por donde quiera (recuerda que para esto necesitas haber dado la miel al oso que está en Animal Village), ahora sí dirígete a la playa y habla con Marin y luego ve por tus fotos.
La segunda foto está justo en la esquina inferior izquierda del mapa, en la zona de Toronbo Shores, tienes que llegar acompañado de Marin, sólo acércate al acantilado y disfruta de la hermosa vista, un momento más que puedes disfrutar en esta misteriosa isla.



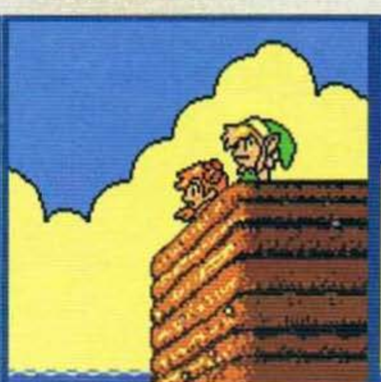












Foto 4

La cuarta foto es Familiar, y para esto necesitas llegar justo arriba de la casa de Marin, ahora pasa frente a la estatua del Roster y verás cómo llega Tarin de colado y se toman la foto del recuerdo.

















Foto 5

Esta foto es la que aclara un misterio, para lograrla necesitas, llegar a Telephone Both, pero no entres, sólo asómate por la ventana de la derecha, en eso llega el fotógrafo para tener la prueba contundente de quién habla por teléfono.





Foto 6

Vamos por la sexta, que está casi en el mismo lugar, así que ve hacia Madam MeowMeow's House y sólo es necesario que te acerques a la tierna mascota llamada Bow Bow, él comienza a jugar pero luego te desconoce para pescarte una tremenda mordida que no se le escapará al fotógrafo.







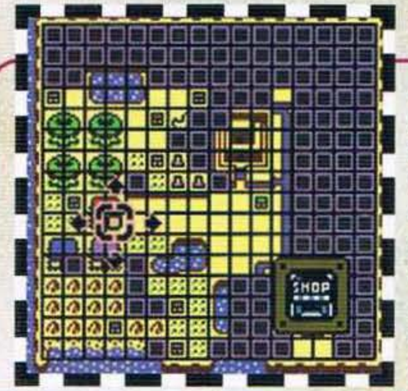
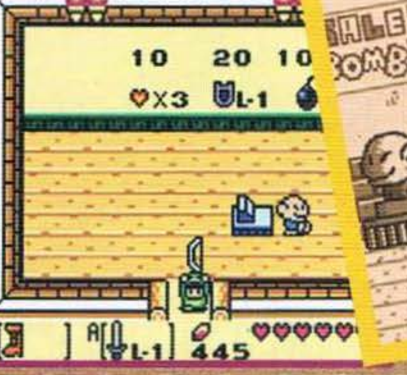


Foto 7

Como podrás observar, Mabe Village está llena de lugares donde te toman fotos y aquí tienes una más, en Town Tool Shop, entra y necesitarás hacerle al "RATA", o sea, tienes que hurtar (te recomendamos que si te vas a robar algo, que sea el arco... vamos, si te van a decir que eres un ladrón por el resto del juego, que sea por algo que valga la pena, ¿no?); así es y como amante de lo ajeno, tienes que engañar al encargado rodeándolo, para que mientras él gira tú te sales sin ser visto, ¿y qué creías? que nadie te vió, pues fíjate que al paparatzzi de la isla no se le va una y prueba de esto la verás en tu álbum de fotos.










NINTENDO64


Official
Nintendo
Licensed Product

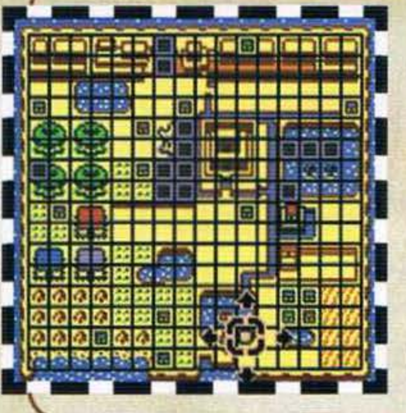


Foto 8





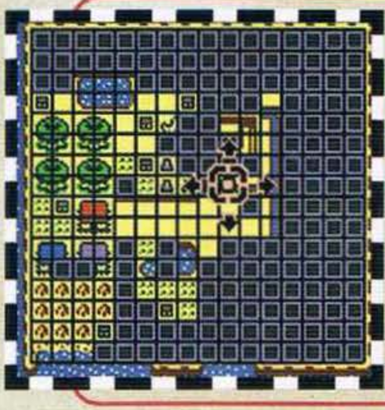
Esta foto la provoca precisamente el ratón, bueno es necesario que entre por debajo del puente que está en Martha's Bay, justo donde obtienes el Magnifying Glass, así que sube al bote y habla con el pescador, así éste atrapa al ratón pero sufre un pequeño percance, ya que no esperaba una presa tan grande.



Ya que cuentes con el Magnifying Glass, te debes dirigir a Animal Village para entrar a esta casa, que contiene una gran sorpresa: Pues ni más ni menos, resulta que aquí vive Zora y para que te crean, llega el fotógrafo para tomarles una foto juntos.









La foto diez la obtienes mucho antes y para ello necesitas acercarte al puente levadizo, pero obviamente antes de entrar al castillo. Bueno, pues ahí te espera el ratón y luego se les une Richard, así tú y Richard se toman la foto para la posteridad.



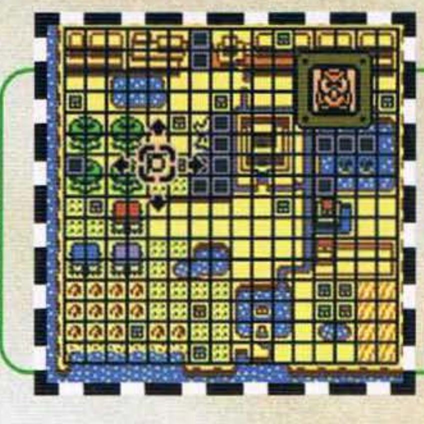


Foto 11

En esta foto hay algo etéreo, para lograrla debes regresar a la tumba solitaria que está a la izquierda de la cabaña de la bruja, sólo acércate y entonces llega el fotógrafo estelar y tú sólo posas para descubrir que alguien estaba a tu lado y sólo se ve en la foto.



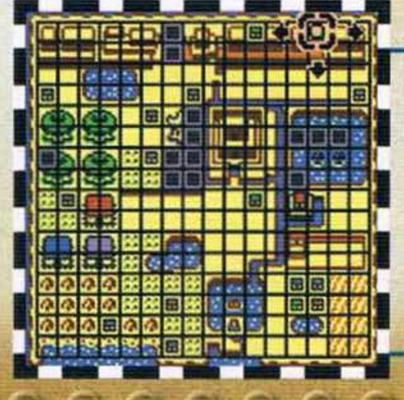
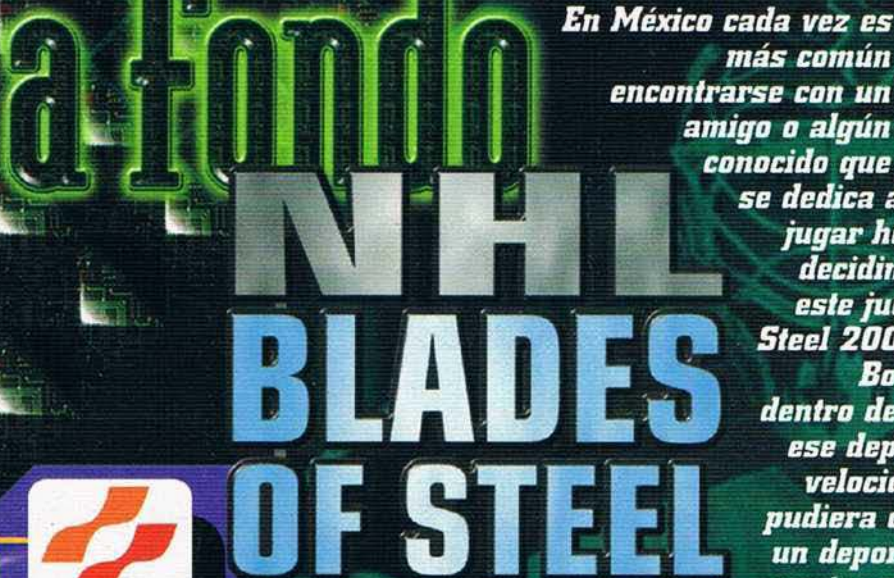


Foto 12

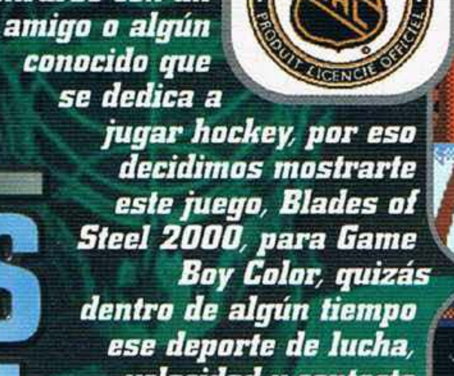
Por fin, la última foto y aquí se hace justicia con el paparatzzi, primero tienes que llegar a Tal Tal Mountain y a la derecha de la casa de las gallinas, acércate al final del camino y aparece el fotógrafo, que por tratar de mejorar el ángulo se distrae un poco y toma la foto en uno de los ángulos más peligrosos.



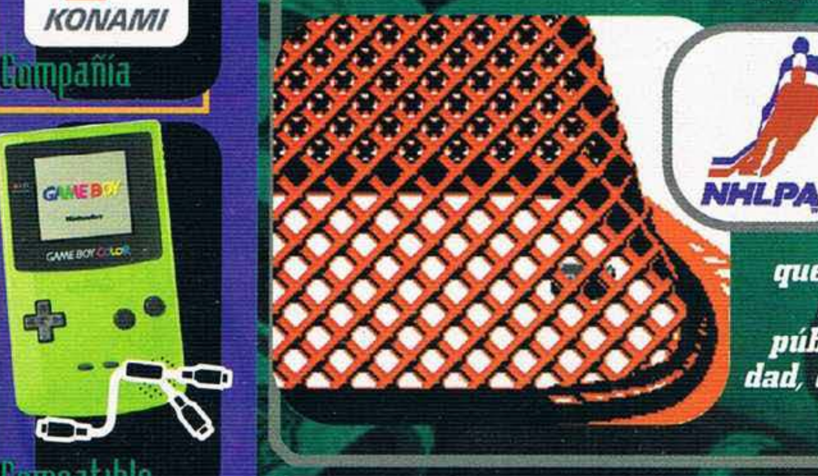

Hey
have a magnify-
ing glass. I'm
Foto 9
Foto 10
A Print
B Cancel
Are you ready
for a picture?
I oh



NHL BLADES OF STEEL



En México cada vez es más común encontrarse con un amigo o algún conocido que se dedica a jugar hockey, por eso decidimos mostrarte este juego, Blades of Steel 2000, para Game Boy Color, quizás dentro de algún tiempo ese deporte de lucha, velocidad y contacto pudiera convertirse en un deporte popular en nuestro país, a final de cuentas las características principales de los jugadores de hockey las tenemos aquí, ¿te imaginas?, como que el perfil de un buen jugador de hockey se apega mucho al perfil de cualquier chofer de transporte público: agresivos, peleoneros, sin temor a la velocidad, en fin, hagamos un poco de historia para que sea más sencillo entender lo elemental de este juego.



KONAMI
Compañía



Compatible

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB
Clasificación

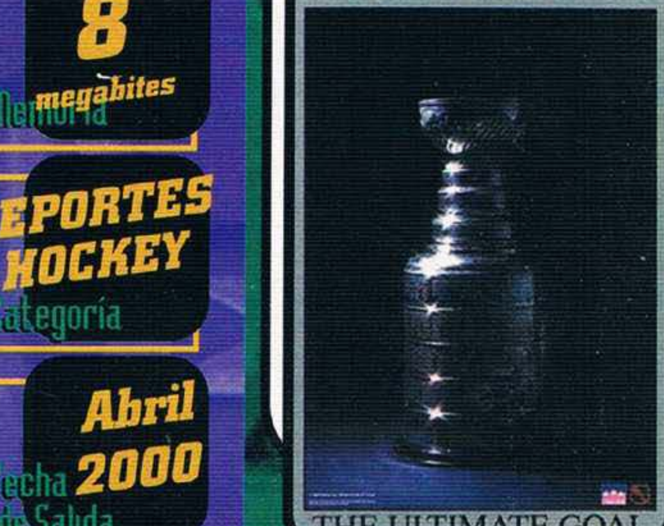
KONAMI
Desarrollado por

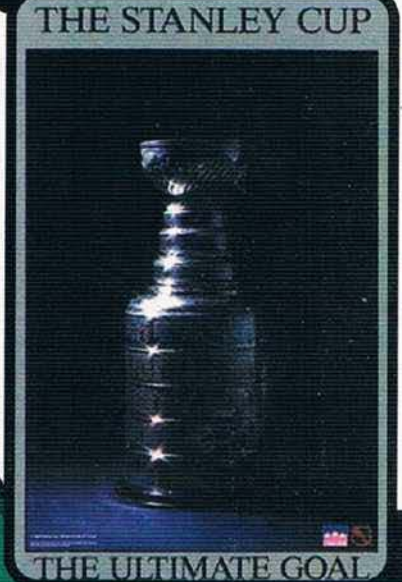
8 megabites
Memoria

DEPORTES HOCKEY
Categoría

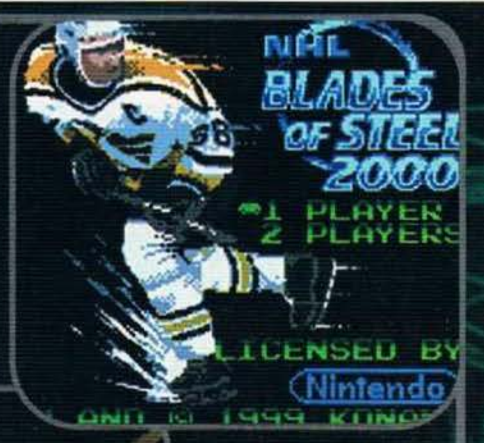
Abril 2000
Fecha de Salida

El Hockey se ha jugado desde hace muchos, muchos años no se sabe exactamente cuando comenzó la pasión del hombre por aprovechar las condiciones del hielo para su entretenimiento, tampoco se sabe exactamente quién lo inventó, lo que es un hecho, es que la magia de este deporte ha sido capaz de atrapar a la gente de todos los rincones del mundo, convirtiéndose en el más popular de los deportes de invierno. Lo que se sabe, según las coincidencias históricas es que los primeros pininos de lo que sería el hockey se jugaron en el norte de Europa desde hace más de 500 años, específicamente en Francia y Gran Bretaña, donde se jugaba en campos al aire libre, era tan popular, que se consideraba el deporte más importante del verano; pero como los veranos no son eternos, se dieron cuenta que era posible jugar una versión parecida sobre hielo, estas condiciones y la mezcla con juegos de invierno como el kolven holandés, dieron vida a lo que más tarde sería el hockey, originalmente llamado "bandy".





Si ya leíste la pequeña reseña de la historia de este deporte, vas a ver de manera diferente este título para GBC de Konami, NHL Blades of Steel





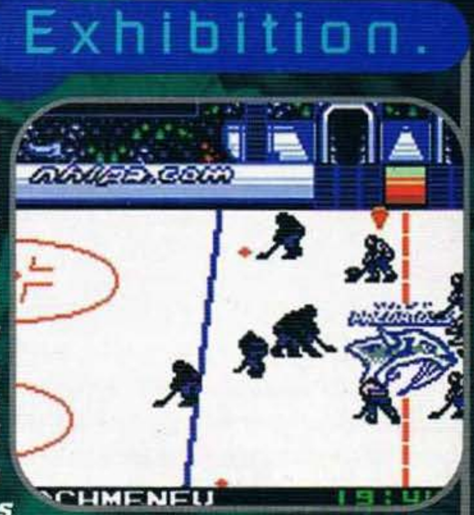
Desde el menú principal puedes encontrar las siguientes opciones para escoger:



2000, tuvieron que pasar 2 años desde el último juego de hockey para este sistema, y no veíamos un juego de la saga Blades of Steel desde 1991 (independientemente del que salió para el N64), y vaya que sirvió la espera.

Exhibition.

Este es un modo tradicional para empezar a ambientarte en el juego, te será muy útil para que midas la pista y comiences a probar a los jugadores del equipo que hayas seleccionado y será finalmente sólo eso, un juego de exhibición.



Con la llegada de las colonias a América el hockey encontró su asilo, sobre todo en Nueva Escocia, para luego retomar y establecer la tradición en Montreal. Fue hasta 1892, que el Gobernador General de Canadá, Lord Stanley of Preston decidió impulsar este deporte con un torneo anual, el ganador sería considerado el mejor y ganaría como reconocimiento un tazón plateado con fondo dorado, dicho premio se convertiría con el tiempo en el máximo galardón de este deporte, para el ganador de cada temporada de lo que hoy es la National Hockey League.



L Season.

En este modo puedes jugar con el equipo que elijas una temporada completa de la NHL, para finalmente obtener el ansiado trofeo.



Random Season



En esta opción puedes jugar una temporada al azar, combinando conferencias y toda la cosa, si eres fan de este deporte seguramente te parecerá muy interesante, pues puedes tener partidos tan interesantes como éste.

All Stars.



Esta es una muy buena opción, aquí participas en partidos con los mejores jugadores de l a liga de Hockey, no sólo de América del Norte sino a nivel mundial, muy padre cuando juegas con los súper estrellas contra un amigo vía Cable Link.

Playoffs.

En esta opción como su nombre lo indica, estás listo para comenzar los partidos previos a la gran final, si no tienes mucho tiempo y quieres medir tus habilidades, esta opción te será útil.



Practice

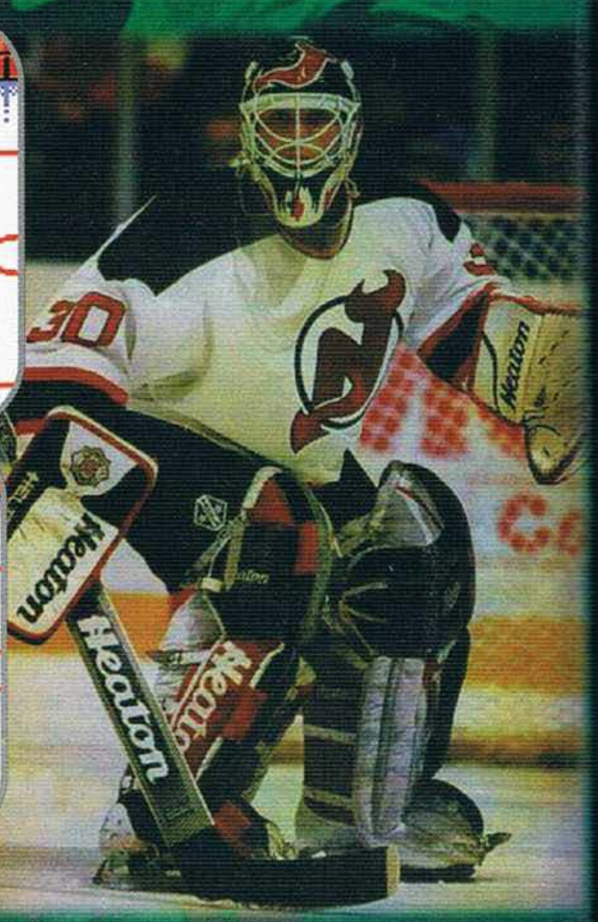
Una de las opciones más divertidas es justamente esta, ya que desde aquí puedes seleccionar entre dos modos de juego: Penalty Shot y Fight, en el primero sólo tienes 5 disparos y cinco oportunidades de evitar el gol, es muy interesante y lo mejor es que aprendes a hacer disparos efectivos por si necesitas cobrar un penalty en un juego de temporada o playoffs.

Dentro de esta misma opción puedes escoger Fight, para que no te dejen en ridículo cuando te rete un contrincante, con esta opción, aprenderás a ejecutar tres diferentes tipos de golpes y a defenderte en peleas dentro del partido.











Para este título, Konami incluyó una opción llamada Create-A-Player, algo muy común en los juegos de N64.

¿Te puedes imaginar un mundo sin color?... ¿de sólo tonos negros y blancos?...

¡ NOSOTROS NO !

Expresa tu personalidad con los nuevos colores para tu...

N64

FUNTASTIC SERIES

POR LANZAMIENTO UN ADICIONAL

¡Búscalos con tu distribuidor Autorizado Nintendo!

Bajo Licencia Autorizada de
Gamela México, S.A. de C.V.



Una vez que seleccionas el tipo de juego, puedes elegir el equipo, tienes que escoger entre varios pequeños menús, primero seleccionas el equipo y luego la conferencia, puedes elegir entre Eastern en donde encuentras: Southeast, Northeast y Atlantic, y en Western están: Pacific, Northwest y Central, una vez que te decidas por cualquiera de estas, seleccionas el equipo con el que vas a jugar.





MONTREAL CANADIENS

1 J-HACKETT
2 V-MALAKHOV
3 I-ULANOV
4 T-STEVENSON
5 M-RUCINSKY
6 S-KOIVU

7 S-LACHANCE
8 P-BRISEBOIS
9 D-ZUBRUS
10 S-CORSON

Y ya que hayas decidido el equipo con el que vas a jugar, puedes checar las alineaciones, cambiar las posiciones, el perfil de los jugadores y una vez que esté listo lo anterior, ahora sí, vamos al juego.





T-STEVENSON

ACCELERATION	58
CONTROL	57
POWER	51
STAMINA	53
GOALS SCORED	0



Si quieres cambiar opciones dentro del juego como la velocidad, el cansancio de tus jugadores o el festejo cuando hay algún gol, lo puedes hacer desde Game Options.



LOS ANGELES KINGS

1 S-FISET
2 R-BLAKE
3 O-BABYCH
4 Z-PALFFY
5 L-ROBITAILLE
6 J-STUMPEL

7 A-BERG
8 M-NORSTROM
9 D-AUDETTE
10 V-TSYPLAKOV

Dentro de las opciones de los modos de juego hay menús en común, por ejemplo, cuando estás a mitad de cualquier partido y pones pausa tienes el siguiente menú:

Desde aquí puedes hacer múltiples ajustes, cambiar a jugadores cansados, como va el juego en cuanto a números y estadísticas, una opción Team Roster y por supuesto, el marcador.

GAME PAUSED

CONTINUE
SUBSTITUTION
PLAYER FATIGUE
GAME STATS
TEAM ROSTER
QUIT GAME

PERIOD 3

WLD

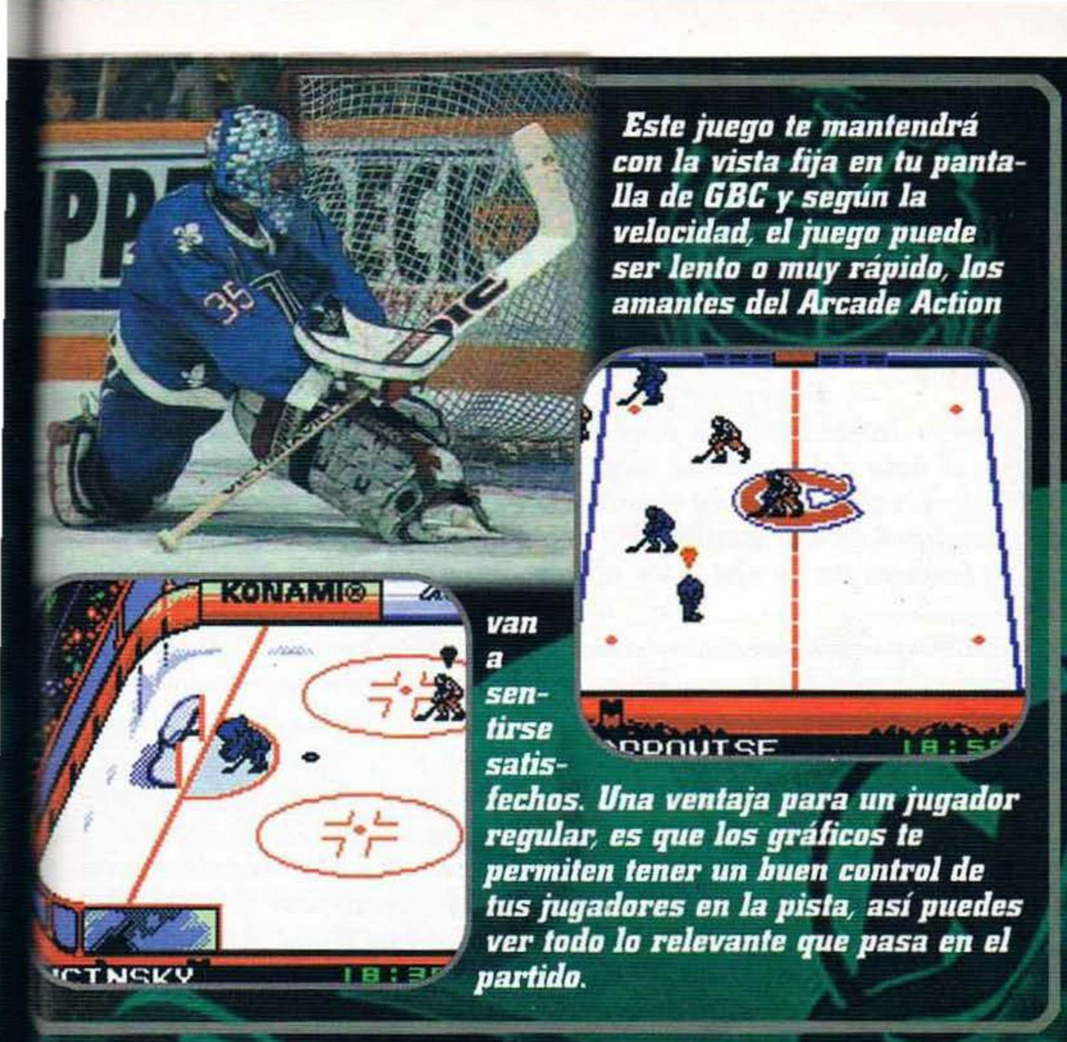


NOR



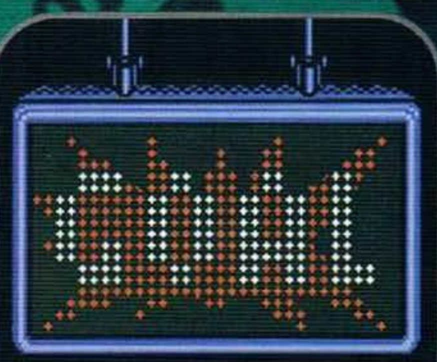
13:54





Este juego te mantendrá con la vista fija en tu pantalla de GBC y según la velocidad, el juego puede ser lento o muy rápido, los amantes del Arcade Action van a sentirse satisfechos. Una ventaja para un jugador regular, es que los gráficos te permiten tener un buen control de tus jugadores en la pista, así puedes ver todo lo relevante que pasa en el partido.

Por último te diremos que este juego con Cable Link es sumamente divertido y funcional, ¿Qué mejor que medirte con alguien que tiene la misma oportunidad que tú de descubrir los errores que comete el oponente al jugar?



NHL Blades of Steel 2000, no es un título sólo para amantes del Hockey sobre hielo, tiene varios detalles a favor como la opción Fight, para que te diviertas entre partido y partido, pero también tiene un detalle que no nos gustó y es que hubiera estado mejor si la paleta de colores del sistema, se usara más mientras juegas, ya que algunas veces los colores resultan monótonos, pero en fin, la verdad es que se sacan la espina con las animaciones en los marcadores, las escenas de pelea son simplemente de lo mejor y bueno, lo más importante de todo, es la gran ventaja que sólo los juegos de GBC te pueden dar: Lo puedes llevar donde quieras.





Definitivamente este es el año de Konami en cuanto a juegos de deportes para todos los sistemas, ¿lo has notado?, bueno, para seguir con esta muy sana tradición, vamos a echarle un ojo a este buen título: International Superstar Soccer 99, sí leíste bien, 99 pero no hagas cara de "fuchi", en realidad esto del año tiene una razón de ser, no es muy trascedente pero a fin de cuentas lo que importa es que es un juego digno de ser analizado y seguramente esperas que tu revista favorita no se olvide de ningún juego, por eso y con el afán de seguir cumpliendo, vamos al análisis.

KONAMI XXL SPORTS SERIES

KONAMI
Compañía

Compatible

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB
Clasificación

KONAMI
Desarrollado por

4 megabites
Memoria

Deportes Soccer
Categoría

Enero 2000
Fecha de Salida



International Superstar Soccer 99, es un título que continúa con la tradición de esta saga de juegos de fútbol que viene desde el mismísimo SNES, ahora en el sistema consentido a últimos días en el mundo entero, el Game Boy, afortunadamente, considerando los recursos de este sistema, Superstar Soccer 99, logra satisfactoriamente su cometido, convirtiéndose en una muy buena opción para los amantes del deporte más popular del mundo.

Este cartucho te brinda la posibilidad de jugar con un amigo gracias a la ventaja que ofrece el Cable link, haciendo que el juego sea más divertido.

Vamos checando este cartucho desde el principio, lo primero que vas a encontrar es un menú principal, en él escoges si quieres jugar tú solo, si vas a jugar con alguien



más o si quieres jugar la Copa Internacional, pero ¿qué te parece si lo vemos poco a poco?



Cuando seleccionas 1 Player entras a un menú que te permite elegir entre tres opciones, Exhibition, P.K. y Option




En Exhibition tienes oportunidad de jugar un partido contra una de las 32 selecciones nacionales que tiene este juego, una vez que hayas elegido a tu escuadra, puedes escoger la selección que quieres que la computadora utilice.





Con la opción Handicap Setting puedes cambiar el rendimeinto de los equipos que van a enfrentarse, o bien puedes dejarlo tal como está el del juego, por default.

Una vez que tengas listo el asunto del handicap, va a aparecer en una pantalla con 4 menús, Game Start, Member, Formation y Strategy.



Member.

Cuando entras a Member puedes ver cómo está alineado el equipo que escogiste y qué tan bueno es el rendimiento de cada uno de tus jugadores; también puedes ver cuáles están amonestados y cuáles de plano no son muy buenos, lógicamente desde esta pantalla puedes hacer los cambios que creas necesarios para alinear a la escuadra perfecta.



Formation



Formation Select, es la opción dede la cual puedes elegir cómo quieres que se plante tu equipo en la cancha, cada selección tiene dos tipos, es decir, vamos a suponer que escoges una posición 4 – 4 –2, o sea cuatro defensas, cuatro medios y dos delanteros (básicamente esta es la típica formacíon).

En Superstar Soccer, puedes hacer que esta posición cambie, eligiendo la opción B, que te deja con el mismo planteamiento 4 – 4 –2, pero con la variación de que tu ataque puede ser menos vertical, aprovechando las bandas.

En general puedes seleccionar de entre 12 formaciones, cada una con una variante, esto enriquece mucho el juego y le pone un sabor especial.

Strategy

Finalmente está Strategy, otra muy bien pensada opción. Resulta que desde aquí puedes elegir el tipo de estrategia que vas a emplear cuando el balón está en juego. En este menú eliges cómo es que quieres que tus jugadores reaccionen cuando tú lo ordenes, puedes seleccionar entre cuatro estrategias las cuales puedes cambiar en la pausa entre el primer y segundo tiempo o cada vez que hay una falta.





La primera es Offensive, con esta estrategia tus jugadores se lanzan, en cuanto tú lo ordenas al frente, con la intención de recibir pase.



La segunda es Defensive, con esta opción mandas directamente a los medios a defender, no olvides que para que esto suceda tienes que solicitarlo.

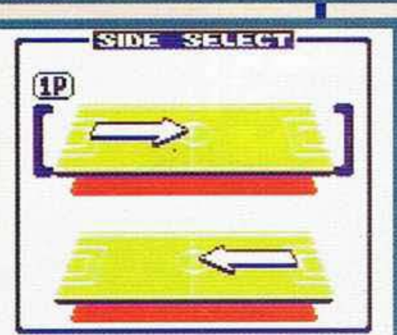


La tercera es Side Attack, al ejecutarla tus medios de corren a las bandas evitando la marca, para que realices un pase y seguir hasta el área con opción de gol.



La cuarta es Counter, esta estrategia permite que el jugador que tiene el balón efectúe un pase con ventaja al receptor, esta es a nuestro gusto y por las condiciones del juego, la opción más útil, pero por qué no lo pruebas y nos certificas o contradices, ¡no lo pienses, vale la pena!.





Una vez que está configurado tu equipo, elige Game Start para abrir la pantalla Coin Toss, esto no es más que un "volado" para escoger cancha o saque. Si ganas, puedes escoger cancha, si pierdes tendrás que conformarte con el saque. También puedes cambiar o bien, escoger entre la cara de la moneda que tiene la copa o la cara con el jugador.

Una vez que termines tu partido, vas a encontrar una pantalla con estadísticas, aquí te enteras de quién y en qué tiempo anotó un gol y finalmente puedes decidir entre Continue (jugar otro partido) o terminar todo en ese momento.







La otra opción en el menú principal es P.K., en pocas palabras tiros penales. Lo primero que debes hacer es elegir a tu equipo, lo demás está en tu habilidad para engañar al arquero, cinco tiros y en caso de empate, muerte súbita, o sea, el primero en fallar es el perdedor.



Si te decides por la International Cup, lo que debes hacer es muy parecido, antes de pasar a los menús de opciones, tienes que escoger entre





Ahora lo que tienes que hacer es subir en el ranking mundial hasta llegar al grupo A y ser el campeón.

New Game y Password, si te decides por New Game abres una pantalla desde la cual puedes elegir el equipo con el que vas a jugar, es importante que veas el Handicap de los equipos, definitivamente esto influye en su rendimiento a la hora de jugar.



Todo esto si seleccionaste New Game, pero si te decidiste por Password, es porque seguramente ya tienes algunos partidos jugados y dejaste pendiente alguno. Luego de que oprimes password, entras a un menú desde el cual puedes cambiar o dejar el password que está en la parte alta de la pantalla. Tienes cuatro opciones: Con el botón A puedes seleccionar el password activo; con B puedes borrarlo; con Select, puedes abrir el cuadro de letras y dígitos para ingresar otro password y finalmente con Start regresas al menú anterior. Cuando hayas hecho esto, vas a ver la lista donde actualmente el equipo que escogiste está, pero no te desesperes sólo son 32 equipos.





Antes de empezar cualquier partido de Copa, puedes ajustar lo que consideres necesario de Member, Formation y Strategy.

Ahora vamos a ver cómo se desarrolla el juego en la cancha. De entrada estamos seguros que te va a parecer un poco lento, pero en cuanto te acostumbres y entiendas que esa velocidad es necesaria para que se desarrolle mejor el juego, te va a gustar más. Superstar Soccer está lleno de detalles que suceden en los partidos de fútbol reales, puedes hacer varios movimientos: barrerte, golpear el balón con la cabeza, robar balones, hacer pases largos y cortos, cometer faltas, cobrar tiros de esquina y tiros libres en fin... absolutamente todo.







Cuando estás en los partidos es muy común tardarte un poco en acostumbrarte al game play, la verdad es que a pesar de que el juego es lento, conforme vas jugando apredes a medir distancias y a mejorar tus ejecuciones, aparentemente los movimientos son muy limitados, pero son lo básico para tener el control de un buen partido, veamos unos ejemplos que te pueden ayudar para que sea más sencillo:

Cuando estés de frente a un contrincante trata de usar el movimiento de barrida, te será más fácil robar el balón de esta manera.

Trata de evitar las barridas por detrás, a menos que ya tengas bien medida la distancia, si eres preciso evitarás que te saquen una tarjeta o te expulsen. Después de que te saquen una tarjeta tienes la opción de hacer cambios o ajustes.







Cuando hagas pases largos y al soltar el balón, obliga al jugador más cercano a tomarlo, dirigiéndolo hacia el lugar donde cae el balón en el momento mismo en que haces el pase.







Considera la utilidad del Losstime (tiempo de reposición) es muy posible que consigas un tanto en esta pequeña fracción de tiempo.

No menosprecies a tu portero, trata siempre de darle espacio, generalmente y al menos en Superstar Soccer suele ser más efectivo que los mismísimos defensas.









La mejor técnica de control de balón es cuando corres en diagonal, tienes más oportunidad de evitar un robo de balón, pero no te emociones, también es esencial que mandes pases tiempo.

International Superstar Soccer en general es un buen título, hemos insistido mucho en la cuestión de la velocidad del game play pero es necesario, de gráficos está bien aunque hubiera estado muy interesante con unos festejos entre gol y gol. En cuanto a la música y los Fx, cumple con lo mínimo y en cuestión de valor agregado, no es la maravilla, una vez que le "agarres la onda" te va a ser muy sencillo jugar, incluso si aumentas el Handicap al máximo, pero no hay que olvidar las otras ventajas que lo hacen bueno, es entretenido, puede jugarse con otro amigo y es portátil.

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 99™





Eventos

KIMERA EN GUADALAJARA

Guadalajara siempre ha sido una ciudad con videojugadores muy buenos y apasionados. Recordamos al club JAG que en cuestión de Killer Instinct se las saben de todas, todas. El pasado 29 de abril, nuestro Director Editorial estuvo por allá en una convención de videojuegos llamada Kimera, en el Centro Cultural de Tlaquepaque, donde hubo mucho de lo que gusta a los lectores de Club Nintendo: Cómics, Manga, Animé, esculturas de plastilina, fanzines, juegos de rol y por supuesto, videojuegos.

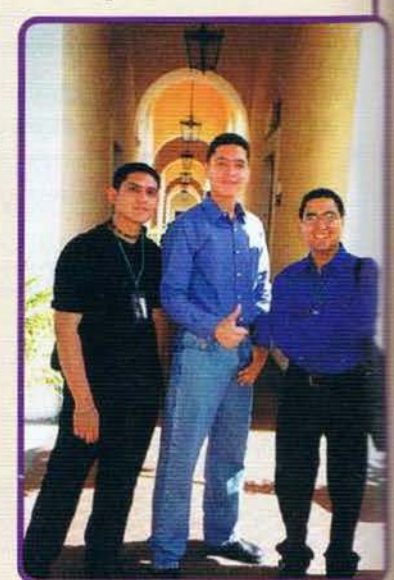
Estos son tres de los chavos que hacen el Fanzine; de izquierda a derecha: Bocho, Daniel y Hernán.

Gus Rodríguez tuvo dos pláticas con los videojugadores jaliscienses. Una sobre el fenómeno Pokémon que es sin duda el fenómeno mercadológico mundial más importante de la historia y que surgió precisamente de un concepto muy creativo que se despegó de todo lo que hasta ese momento había existido en el mundo de los videojuegos y estableció una nueva forma de entretenimiento y diversión, más allá de conquistar niveles, llegar más rápido o hacer más puntos.

La otra plática fue sobre: "Lo bueno y lo malo de los videojuegos", donde se habló sobre el mito de que los videojuegos pueden causar daños de epilepsia. Esta plática finalmente se convirtió en una charla muy de cuates en la que se habló mucho del terrible daño que la piratería está causando a la industria y al poco interés de los grandes fabricantes de software en el mercado mexicano y en general en el mercado latino, especialmente de los competidores de Nintendo, cuyos juegos son copiados y vendidos en el equivalente a 20 ó 30 dólares. Nintendo de América y Gamela México han luchado duramente contra esta terrible "lacra" y gracias a esta lucha, la marca Nintendo ha logrado sobrevivir en nuestro país con una distribución oficial que permite contar con servicios al consumidor adicionales (lo que la mercadotecnia llama "Valor Agregado") y así podamos contar con la garantía, el servicio técnico profesional, la revista Club Nintendo, los programas de T.V. o las cápsulas del programa "Hoy", todos los sábados a las 9:05 (ese fue comercial), a demás de todas las promociones y presentaciones que Gamela prepara para los videojugadores.

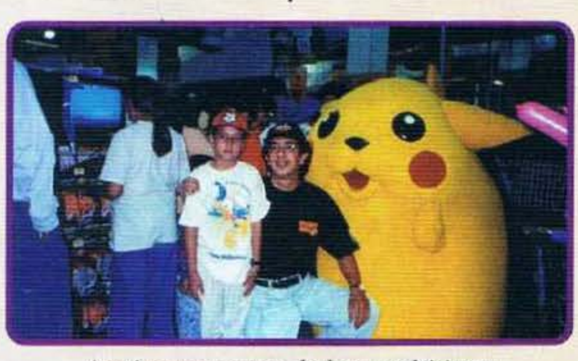
En esta convención Kimera, organizada por nuestro entusiasta cuate Fernando Ocegueda (quien por cierto, fue ganador de un Super Nintendo hace muchos años en nuestro concurso de aniversario); nos encontramos a otros cuates como el Bocho, Daniel y Hernán quienes llevan poco más de tres meses realizando un fanzine gratuito sobre videojuegos (hasta nos hizo recordar los inicios de Club Nintendo).

Gus Rodríguez y los organizadores de Kimera



El 30 de abril pasado, Wal*Mart Toreo, en los límites de la Ciudad de México y el Estado de México, tuvo un festival muy divertido para sus visitantes infantiles, pues muchos productos llevaron regalos y entretenimiento. Ahí pudimos ver un stand de Pokémon que fue muy visitado por chavos y chavas, pero esta nota se debe a que Gamela también tuvo su stand y animadores, regalando gorras, playeras, llaveros, cilindros y pins a los chavos que contestaban sencillas preguntas que Gus Rodríguez les hacía, o a los que jugaban alguno de los minijuegos de Pokémon Stadium.

Este tipo de esfuerzos son posibles gracias a que muchos videojugadores siguen prefiriendo adquirir sus productos con distribuidores autorizados como Wal*Mart, sobre la fayuca o peor aún, sobre la piratería.



Aquí vemos a uno de los muchísimos ganadores de gorras, pins y llaveros, junto con dos Pokémon: Pikachu y el #252, Gus.

NADA ES SUFICIENTE PARA RARE



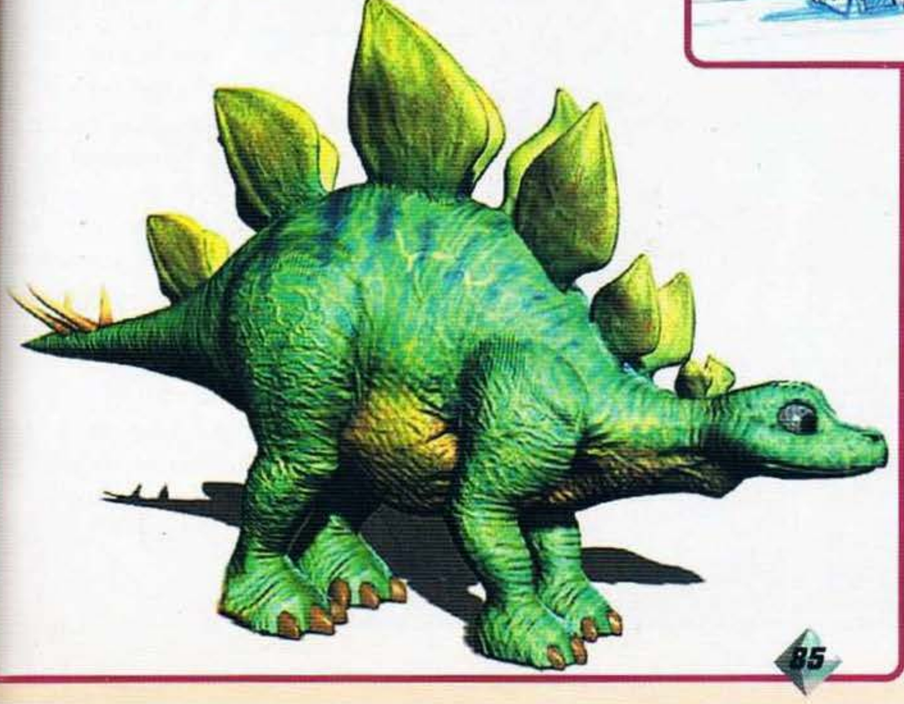
Así es, al parecer Rare quiere llegar de tres en tres... Jet Force Gemini, Donkey Kong 64 y Perfect Dark fue el primer trío de megahits para el N64. El segundo está formado por Banjo-Tooie, Conker's Bad Fur Day y la sorpresa de este mes: Dinosaur Planet, uno de los proyectos más ambiciosos de esta compañía y que por fin está a punto de aterrizar. Este título será muy al estilo de Zelda Ocarina of Time, un juego de aventuras en donde acompañarás a dos nuevos héroes, Sabre y Krystal, en un viaje desde su hogar hasta el planeta de los dinosaurios; ahí, estos dos personajes se unirán en la batalla contra un ente maligno que tiene el poder suficiente para destruir el universo. Este pretende ser un juego para todas las edades y promete una aventura llena de fantasía, en donde encontrarás escenarios llenos de detalles y con paisajes hermosos. Habrá muchas cosas por hacer y personajes por conocer, como Tricky y Kyte, un par de dinosaurios que acompañarán a los personajes principales y les ayudarán a descubrir secretos, obtener ítems, distraer a los enemigos y más. Y al parecer Rare ya le dio al clavo y en este título, al igual que en Conker's Bad Fur Day, encontrarás un sinfín de voces digitalizadas. Y por supuesto, habrá muchos cinemas en tiempo real. Al parecer (y ojalá) la mecánica del juego será un poco distinta a Banjo-Kazooie y a DK64, pues es probable que ya no tengas que estar recolectando 100 piezas de cada cosa para tardarte más en ver el mismo final. Esto lo deducimos porque ambos personajes tendrán diferentes caminos que recorrer, muy al estilo de Castlevania Legacy of Darkness. Esto también es garantía de que el mundo será gigantesco. Algunos de los lugares que visitarás son Warlock Mountain, Swapstone hollow y Discovery Falls. Algo interesante es que, al igual que el título de Castlevania y que Ocarina of Time, Dinosaur Planet usará un sistema de reloj, con lo que el ambiente cambiará de día a noche, y así lo harán también las condiciones



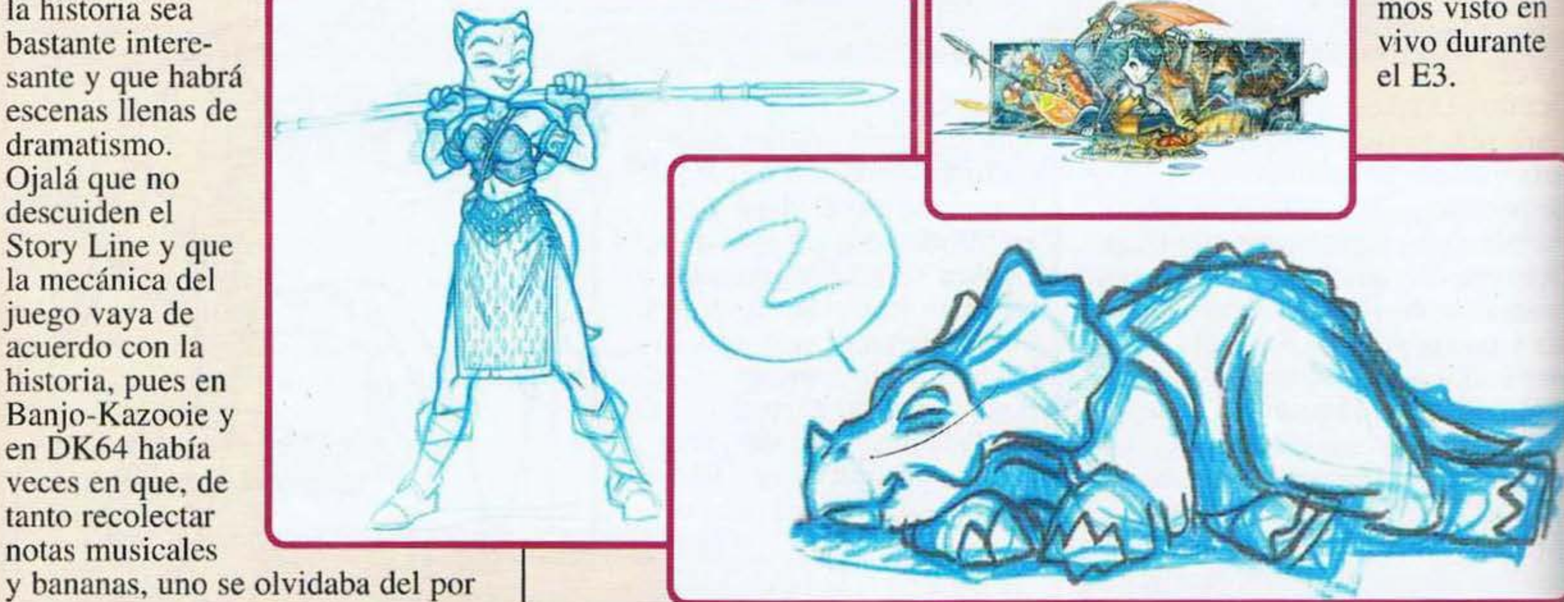








climatológicas. También algo en lo que ha hecho mucho énfasis la gente de Rare es en la música, ya que prometen que será espectacular. Por todo lo que sabemos de este título, creemos que será muy diferente a los títulos anteriores de Rare y es casi seguro que la historia sea bastante interesante y que habrá escenas llenas de dramatismo. Ojalá que no descuiden el Story Line y que la mecánica del juego vaya de acuerdo con la historia, pues en Banjo-Kazooie y en DK64 había veces en que, de tanto recolectar notas musicales y bananas, uno se olvidaba del por qué estaba haciendo eso. También notamos cierto cambio en el diseño de los personajes, pues se desvían un poco del clásico estilo de los personajes de esta compañía; eso es bueno también. Además, con 512 megas de memoria y uso exclusivo del Expansion Pak, Rare una vez más hace que todos lo voltéemos a ver. En el próximo número te hablaremos más de este juego, pues es seguro que lo hayamos visto en vivo durante el E3.



Noticias

NINTENDO DE AMERICA TIENE UN NUEVO ALIADO

Tal vez Silicon Knights suene como el nombre del juego más nuevo para el N64, pero no es así. Silicon Knights es la nueva compañía de desarrollo, misma que, como Rare, Left Field y NSTC, es miembro honorable del equipo que desarrolla juegos exclusivamente para Nintendo. En realidad esta compañía no es nueva, pues llevan mucho tiempo trabajando en sus oficinas canadienses, donde tienen mucha experiencia en crear juegos realistas. Sus integrantes son reconocidos programadores de programas computacionales (valga la redundancia) y efectos especiales cinematográficos, por lo que llamaron la atención de Nintendo y formaron esta nueva alianza. Su primera misión es el título de terror para N64 que lleva por nombre Eternal Darkness. Este título lo vimos en el E3 del año pasado y, como te lo platicamos en aquella ocasión, el ambiente de suspenso que se logró en la única escena jugable, bastó para que nos refiriéramos a él como uno de los grandes juegos del 2000. Eternal Darkness cambió mucho desde la última vez que lo jugamos, pues, a diferencia del primer prototipo, donde controlabas a un caballero medieval, ahora controlas a un personaje femenino llamado Alexandra, quien tendrá que avanzar por niveles llenos de terror. Ahora la historia se desarrolla como si se tratara de un cuento de horror y cada capítulo se situará en diferentes épocas, por lo que te encontrarás desde monjes de la inquisisión hasta reporteros de la Primera Guerra Mundial. La acción tendrá mucho de fantasía y en lugar de utilizar armas de fuego para combatir a los enemigos, usarás combinaciones de hechizos.



Obviamente Eternal Darkness será de los títulos que más gente atraerán al stand de Nintendo durante el E3. Y también es obvio que Silicon Knights no sólo está preparando este título y que se encuentra trabajando en algo para el Dolphin. En el próximo número detallaremos todo dentro de nuestro reporte del E3.



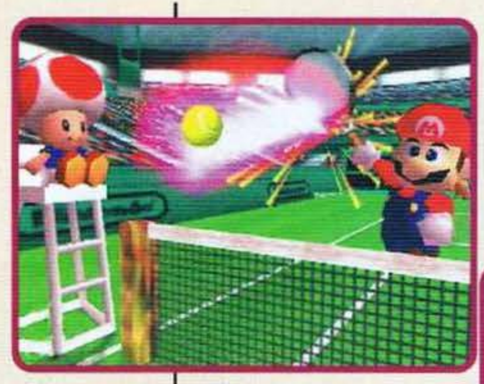
Métete esto en la Cabeza

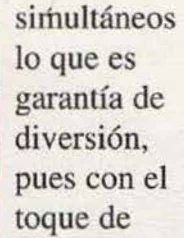


Somos el único taller autorizado en México por Nintendo of America, por eso sólo nosotros nos capacitamos en Washington y utilizamos la herramienta y las refacciones originales Nintendo para darle servicio, mantenimiento o reparar tus equipos y cartuchos Nintendo.
¡Te lo garantizamos!

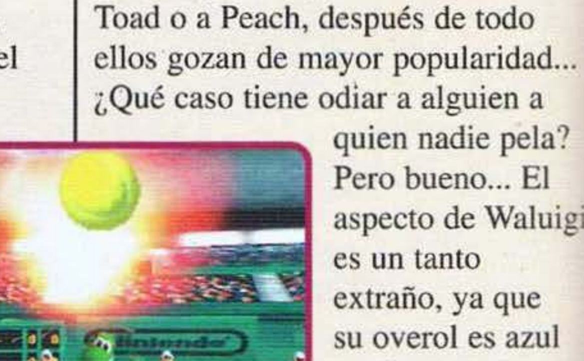


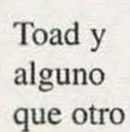
UNO MAS DE MARIO PARA EL N64

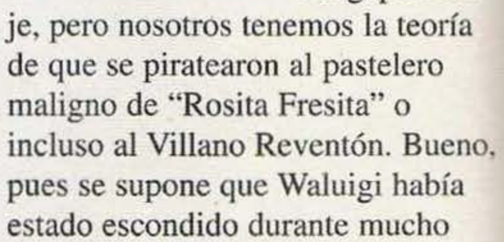




Después de ver el juego All Star Tennis 99', pensamos que nadie más se animaría a hacer juegos del deporte blanco para el N64, sin embargo, Nintendo de Japón siempre anda sorprendiendo a todos, elaborando títulos basados en juegos que aparentemente no pueden ser explotados en un videojuego, como los juegos de mesa o el golf y esta ocasión está preparando uno de tenis, donde Mario y sus amigos son los protagonistas. ¿Acaso aún dudas de cómo se llama este nuevo título? ¡Por supuesto! Mario Tennis 64. Al igual que Mario Golf, este nuevo juego está siendo desarrollado por Camelot Planning y, al igual que en los demás juegos de Mario, aquí te encontrarás con todos los chicos buenos y malos que han aparecido en la serie, esta vez equipados con raquetas y pelotas de tenis. Aunque hay poca información al respecto de este título, no es difícil deducir que el gameplay será muy similar a Mario Golf, o sea que será muy realista, sin abandonar la ligereza que debe caracterizar a un título que es meramente para pasar un rato muy agradable. Este juego será para cuatro jugadores simultáneos lo que es garantía de diversión, pues con el toque de Mario y de Nintendo, esto será tan divertido como Mario Kart 64. Aquí veremos a los personajes de cajón: Mario, Luigi, Peach, Yoshi, Wario, Toad y alguno que otro Koopa. Pero lo más raro de todo este asunto es que este título sirve como escaparate para el debut de un nuevo personaje en el mundo de Mario: Waluigi. No, no leíste mal, Waluigi es el hermano menor de Wario y así como Wario odia a Mario, Waluigi odia a Luigi... pero mejor hubiera odiado a Toad o a Peach, después de todo ellos gozan de mayor popularidad... ¿Qué caso tiene odiar a alguien a quien nadie pela? Pero bueno... El aspecto de Waluigi es un tanto extraño, ya que su overol es azul marino y su camisa y su gorra son púrpura, y en esta última lleva la letra "L" pero invertida; no sabemos en quién se inspiraron para crear a este megapersonaje, pero nosotros tenemos la teoría de que se piratearon al pastelero maligno de "Rosita Fresita" o incluso al Villano Reventón. Bueno, pues se supone que Waluigi había estado escondido durante mucho tiempo, esperando el momento oportuno para encarar a su terrible enemigo Luigi. Camelot está trabajando también en una versión de Mario Tennis para el Game Boy Color, la cual será compatible con la versión del N64 gracias al Transfer Pak.











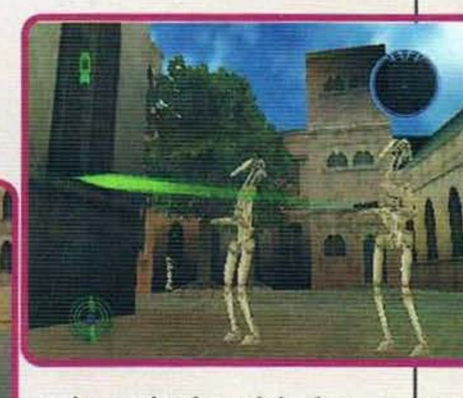


LA FUERZA NOS ACOMPAÑA UNA VEZ MAS

El anuncio de la salida de un nuevo título de Star Wars para el N64 por parte de Lucas Arts, no fue en realidad un gran asombro para nosotros, ya que desde hace mucho se había mencionado algo acerca de un trato donde Lucas Arts se comprometió a lanzar tres títulos de Star Wars para el N64, donde dos de ellos estarían basados en el Episodio 1. El primero fue Rogue Squadron, el segundo fue Episode 1: Racer (muy bueno, por cierto) y el recientemente anunciado Star Wars: Episode 1: Battle for Naboo. Este título está siendo desarrollado por Lucas Arts en conjunto con Factor 5, el mismo equipo que se encargó de Rogue Squadron. Y, muy parecido a la forma en que lo hicieran con Star Wars: Shadows of the Empire, la historia de Battle for Naboo es original y no tiene mucho que ver con el Story Line de La Amenaza Fantasma, aunque ocurre al mismo tiempo que los eventos de dicho filme. Aquí tomas el rol del Lt. Gavyn Sykes. Para salvar a su planeta de los destrozos que hace la Federación de Comercio, el joven Sykes debe dominar muchos vehículos, incluyendo la rápida y ágil N-1 Starfighter, además de un bote robado de la Federación, un pesado y armado STAP y el poderoso Gian Speeder. Cada vehículo tiene una fuerza única, puntos débiles y armas; el aprender a dominar cada uno de ellos te permitirá desterrar a la malvada Federación, quienes no



se detendrán ante nada con tal de controlar el planeta entero. Este título contará con la nada despreciable cantidad de 16 niveles, que abarcarán desde las calles de la ciudad de Theed hasta las montañas nevadas. Lucas Arts asegura que este juego tendrá una amplia variedad de modos de juego, como batallas aéreas, terrestres y combinadas. Por supuesto, también garantizan la existencia de vehículos ocultos, armas y power-ups, con lo que le agregarán un valor



agregado (con que no den el truco para sacar naves ocultas un año después, es suficiente).
Algo interesante es que Lucas Arts habló de la inteligencia artificial del juego; la dificultad se incrementará o disminuirá dependiendo de la habilidad del jugador, con lo que los jugadores extremadamente hábiles siempre encontrarán un reto difícil y los pilotos novatos no lo hallarán imposible de jugar. Y también, siendo Factor 5 los creadores de la tecnología de comprensión de voz, Battle for Naboo estará lleno de diálogos, eso es seguro. Y lo que también es seguro, es que este será uno de los títulos que verás dentro de nuestro reporte del E3 del número siguiente.



Algo que definitivamente es digno de mencionar en este espacio es como cada año, el por todos esperadísimo evento de eventos en lo que a videojuegos se refiere, el E3. Dicho evento, como cada año nos hizo llegar a Los Angeles llenos de emoción y a la espectativa; y siendo sinceros para no romper con la tradición quedamos sorprendidos y con el siempre agradable sabor de boca que dejan los adelantos tecnológicos y la necesidad humana por superar lo realizado, dejemos la nostalgia a un lado y preparémonos juntos para un año lleno de sopresas y títulos muy esperados, no dejes de leer el informe sobre el E3, te garantizamos que todo, todo lo que vimos y probamos, será noticia.



Al iniciar el juego comienzas sólo con tus puños, algo irónico al ver que en la introducción del juego Hiro cuenta con una espada.

Las perspectivas del juego son bastente buenas, pero no se comparan con la complejidad y longitud de los mapas.

El famoso diseñador de juegos John Romero, creador del increíble título que hizo historia Wolfenstein 3D y líder conceptual de Doom y Quake, nuevamente nos trae una aventura llena de acción y sorprendentes gráficas directamente para el Nintendo 64. Bueno, este título no es exclusivo para Nintendo, pero lo que sí te podemos decir es que el desarrollo del juego para esta consola de 64 Bits ya está listo, así que saldrá algunos meses antes que la versión para PC. Gracias a Kemco, podríamos decir que este título está impecable, el desarrollo y la trama son muy interesantes, además convergen varias culturas dentro de la historia, ya que el asunto es viajar en el tiempo para corregir algunas imperfecciones que los malos han dejado.

Las fuentes de luz son buenas, le dan al juego un toque muy singular tanto de ambientación como de profundidad.

Los ampones están por todos lados y generalmente no están solos.





Tú tomas el rol de Hiro Miyamoto, un joven maestro en las artes marciales quien sus ancestros forjaron y utilizaron a "Daikatana", una espada legendaria llena de misticismo.
La fecha en la que se desarrolla la historia es en el siglo XXV, en la fantástica y futurista ciudad de Kyoto, Japón.
Una noche, un anciano llega a tu puerta para contarte la historia de Daikatana y a pedirte un mega favor, que rescates a su hija que está en manos del clan Mishima. Al terminar su relato, Hiro se ve rodeado por integrantes del malévolo clan, por lo que no le queda de otra mas que aceptar la misión que el anciano le pide. Pero esto no es todo a, lo que tendrá que enfrentarse Hiro, ya que el poseedor de Daikatana tiene la posibilidad de viajar por el tiempo, por lo que la trama se desenvuelve en diversas partes de la tierra, así como en diferentes épocas, dándole al juego una inmensidad de caminos y alternativas. Claro está que al mezclar diferentes períodos en la historia de la tierra, Hiro debe encontrar muchas armas de esa época, por lo que el arsenal que obtiene en cada nivel lo tendrá que dejar para tener que encontrar nuevos implementos de ataque, bastante latoso pero es un detalle que le da mucho más valor al juego.



Los cinemas del principio te narrarán toda la historia y por cierto, Kemco ha sabido adentrarse bastante bien, logrando la atención de quien juega este extraordinaio título.




Si creías que sólo en el intro del juego podrías ver buenos cinemas, estás muy equivocado, durante todo el juego encontrás una gran selección de esta característica.







En algunas partes deberás buscar hasta por debajo de las piedras o plataformas para encontrar el camino de regreso a la acción.



Como ya es clásico en este tipo de juegos, deberás presionar todos los botones que encuentres en tu camino para seguir adelante.



Acumular puntos de experiencia te permitirá hacer diferentes acciones, necesarias para tener un mejor rendimiento en el juego.

Ocasionalmente deberás de saltar entre vigas u obstáculos para llegar a la parte siguiente del mapa.



Algo que es muy i mportante es que también deberás de hablar con varios personajes a lo largo del juego para que ellos te proporcionen tips o estrategias y puedas sobre vivir en esta aventura.



Algunas veces encontrarás obstáculos infranqueables, así que deberás tener mucho cuidado al intentar pasar o de plano regresar a buscar alguna solución al problema.

Gracias a las manías del creador de Doom, los niveles del juego se llegan a sentir demasiado cerrados, dándole un toque un tanto claustrofóbico y siempre tienes que estar a la expectativa, ya que puede haber androides o torretas detrás de cada puerta o en cada esquina. Lo peor de todo, es que el "engine" del juego es muy similar a los anteriores de Romero, así que debes de pasar varias veces por los mismos lugares, ya que irás encontrando varios switches y llaves que te permitirán accesar a diferentes partes de los mapas. Un punto bastante importante para este juego, es que a pesar de ser un shooter en primera persona, también tiene elementos de RPG con lo que logras implementar o mejorar tus diversas habilidades al eliminar enemigos, obteniendo un mejor control sobre el personaje, por ejemplo podrás disparar más rápido y saltarás más alto. Por lo visto Romero ha pensado demasiado bien la estructura de este título para darnos a todos los videojugadores lo que queremos, juegos extensos, variados y con gran profundidad, no sólo ver y disparar.



En algunas partes del juego, te saldrán algunos cinemas que te explican a grandes rasgos lo que debes de hacer para pasar sin ningún problema.



No sabemos hasta qué punto Kemco le ha metido mano al juego, pero estamos seguros que la preocupación de esta compañía es brindar al jugador todo lo necesario para que no tenga problema en terminarlo.



Debes de abrir muy bien los ojos, ya que muchas veces la solución del problema puede estar en tu nariz, tal vez sea algún botón oculto o simplemente destruir algo a lo que no le has prestado la suficiente atención.

Kemco de Japón le ha hecho algunas alteraciones respecto a las gráficas y a las texturas para la versión del Nintendo 64, sin embargo, la mayoría de las armas al igual que los mapas y personajes, serán los mismos que incluyan la versión de PC. Algo que nos emociona es que Kemco también le ha metido mano al juego con respecto a que tiene mucho más características de RPG que su progenitor nonato, por lo que te será mucho más fácil llegar a niveles avanzados mientras que en la versión de PC tendrás que dar más vueltas para lograr un par de objetivos. Esto no hace el juego más corto, simplemente está mucho mejor guiado de lo que Romero pudo haber esperado.

El control es bastante accesible (es muy parecido al de Turok), incluso la selección de armas es sencilla por lo que no te perderás en ningún momento de la acción.





Encuentras enemigos hasta en el techo, así que muévete rápidamente y elimina todo a tu paso, por si necesitas regresar por algo que hayas olvidado.



Los escenarios son muy amplios y en ocasiones puedes perder de vista a tu contrincante si nunca has entrado a esta opción.



Hay bastantes personajes con diversas aptitudes para entrarle a los "catorrazos".



Hay varios niveles en los que podrás retar a tus cuates, cada uno de ellos cuenta con pasajes y escondites como para asaltar a cualquier despistado.

Las armas son lo suficientemente variadas y potentes como para brindarte un buen rato de entretenimiento.



Las batallas entre cuatro jugadores están fenomenales, nunca falta el típico jugador que no sabe en doónde se ha metido, cuando de pronto siente todo el poder de tu bazooka en su espalda



Como era de pensarse, al igual que la mayoría de los títulos de acción en primera persona, Daikatana no se podía quedar atrás incluyendo una opción de multijugadores en donde hasta 4 personas pueden enfrentarse en diversas arenas y con múltiples armas para quemar un poco de tiempo en unas "guerritas". Obviamente esta opción cuenta con varios tipos de juego, ya sea que elimines a tantos contrincantes como puedas o el típico juego de recuperar la bandera del territorio enemigo, es lógico que estos modos se pueden jugar por equipos o cada quien para su santo.





También hay enemigos de todos los tamaños, colores y sabores, así que es mejor que estés preparado para cualquier tipo de encuentros.



En Daikatana existe una gran variedad de armas, te recomendamos ampliamente que busques por todas partes, ya que las mejores están escondidas en los niveles.



Hay trampas por doquier, incluso en donde menos te lo esperas.





Muévete de un lado a otro para evitar daños masivos y que pierdas de vista a tus atacantes.

A estos fortificados androides es mejor que los ataques de lejos o es seguro de que te harán papilla

Es mejor que sepas ahorrar municones de tus multiples armas, intenta probar de todo para ver que es lo más combeniente para eliminar a tus enemigos.



Los mapas son muy complejos y lo que más te saca de "onda" son los cristales, ya que no sabes si puedes pasar a través de ciertas zonas o simplemente estás al descubierto.



Para cuando éste título salga en el mercado Americano, a los pocos días también saldrá a la venta el esperadísimo título de Rare: Perfect Dark, por lo que los fans de juegos de primera persona a todo lo largo y ancho de América estarán súper felices. En varias publicaciones norteamericanas se ha propagado bastante el gran enfrentamiento que representan Rare contra Romero, los productores de juegos de primera persona más famosos y más ambiciosos de los últimos años (Golden Eye 007 Vs. Doom) se enfrentarán cara a cara este año, cada quien con sus pruductos Perfect Dark y Daikatana. Lo más importante de todo es que a pesar de la ribalidad especulada, realmente quienes salen ganando por cualquiera que sea el resultado final, somos nosotros los videojugadores ya que seremos nosotros quienes disfrutemos de las mejores producciones de las mentes brillantes tanto de Rare como de John Romero.



Ultima Pagina

Arte en Sobres

No cabe duda que hay muchos y muy buenos dibujantes entre los lectores; tú no te quedes atrás y manda tu dibujo en el sobre y si es de los mejores, ya sea en originalidad o en técnica de dibujo, será uno de los tres afortunados que aparecen en esta página, o si no, seguramente aparecerá en el reverso del póster. Por el momento, échale un ojo a los ganadores de este mes.



Ganador de este mes
Nada más le faltó el bigote a este Super Gokú Bros.
Gina Chacón
Chihuahua, Chihuahua



Mención Honorífica
Link en su versión Super Hyrule Jin nivel 3.
Ulises Cabrera
Torreón, Coahuila



Mención Honorífica
Qué lástima que Evangelion no vaya a llegar a América.
Julio Ramírez Martínez
Ciudad Neza,
Edo. de México

Los Grandes de Japon

(Fuente: Dengeki Nintendo 64)

1. Hoshi no Kirby 64 (Nintendo/N64)
2. Pokémon Silver (Nintendo/GB)
3. Pokémon Gold (Nintendo/GB)
4. Wario Land 3 (Nintendo/GBC)
5. Power Pro Kun Pocket 2 (Konami/GB)
6. Metal Gear Gohst Babel (Konami/GBC)
7. Card Heroe (Nintendo/GB)
8. Donkey Kong GB
Dinky Kong & Dixie kong (Nintendo/GBC)
9. Detective Conan (Banpresto/GB)
10. Mario Party 2 (Nintendo/N64)

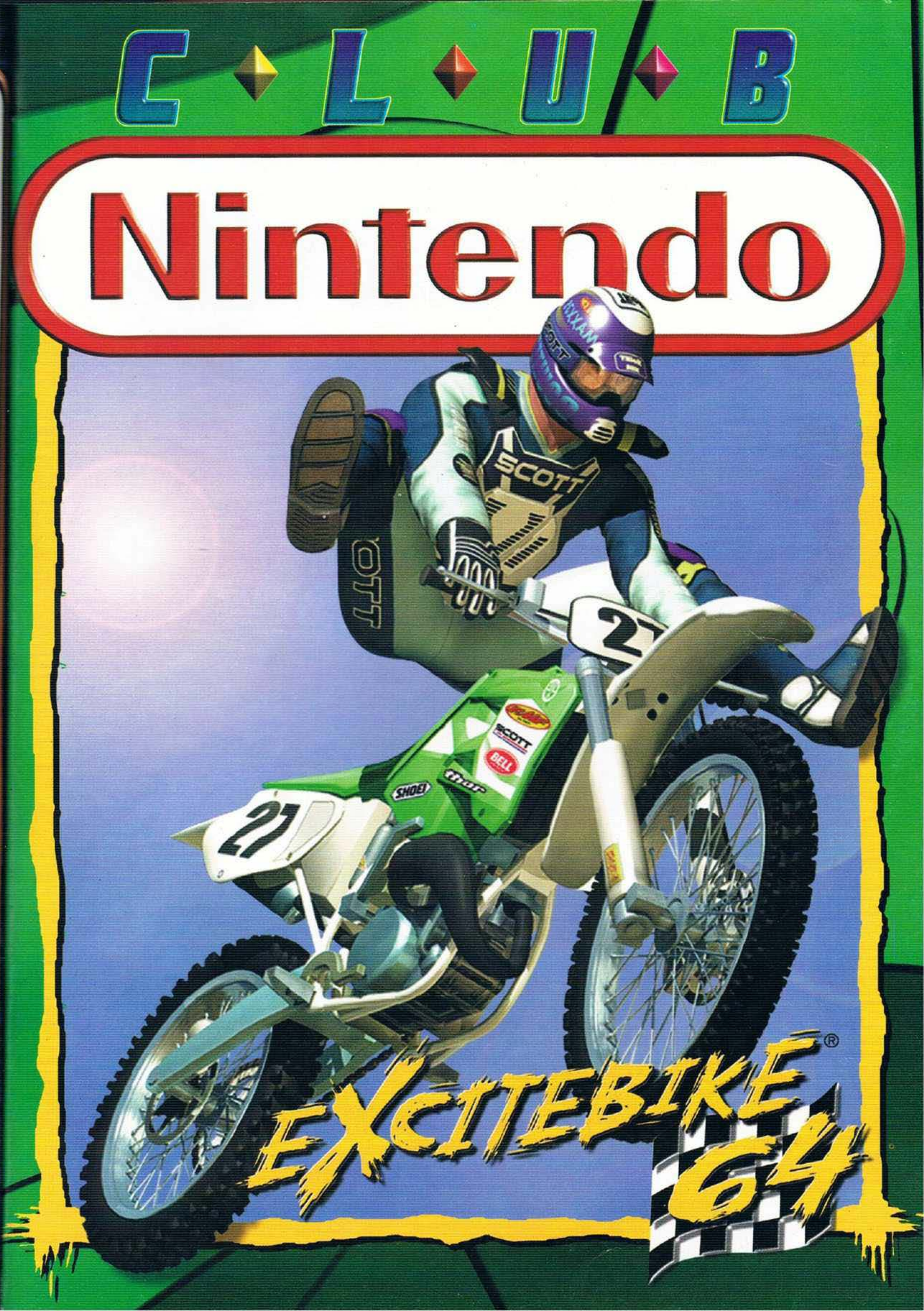
Los 10 más esperados... del E3

(Fuente: Club Nintendo)

1. Resident Evil 0 (Capcom/N64)
2. Eternal Darkness (Nintendo/N64)
3. Conker's Bad Fur Day (Rare/N64)
4. Mario Tennis (Nintendo/N64)
5. Dinosaur Planet (Rare/N64)
6. Banjo-Tooie (Rare/N64)
7. Mega Man 64 (Capcom/N64)
8. Star Wars: Episode 1:Battle for Naboo (Lucas Arts/N64)
9. Turok 3: Shadows of Oblivion (Acclaim/N64)
10. The World is Not Enough (Electronic Arts/N64)

Reset

Ya, hoy fue tu último mes de tensión y sufrimiento, porque en el próximo mes te vamos a mostrar TODO lo que ocurrió en el E3. Noticias, reportajes, entrevistas y todo lo que quieres saber con respecto a este super evento lo tendrás en el mes de Julio, al que podemos darle el adjetivo de sorpresivo, pues, para ponerle más emoción al asunto, sólo te diremos que encontrarás las secciones de cajón, como Dr. Mario, S.O.S. y las demás... el resto te sorprenderá, ya lo verás. Nos leemos en Julio.


C L U B
Nintendo
EXCITEBIKE 64 ®
SCOTT
21

¡Síguele la pista a tu antojo y ataca!

Nuevo SnackAttack

Devóralo y diviértete con las aventuras de SnackAttack en su comercial de televisión. Desarrolla tu espíritu aventurero y **BUSCA** las **5** pistas:

1. 

(no el del final)
2. 2001
3. SnackAttack
4. Carlos V
5. 🦆

ENCUÉNTRALAS y **LLAMA** al teléfono 5490-3831 y desde el interior de la República sin costo al 01 800 711 87 77 de lunes a viernes de 13:00 a 21:00 hrs.

Barra de trigo con malvavisco

Nestlé SnackAttack Vainilla

Nestlé SnackAttack Chocolate

Base de chocolate Nestlé

Síguele la pista a SnackAttack

El premio a los primeros 500 ganadores será un kit SnackAttack (gorra, camiseta, pluma, llavero y producto).

Porque cuando el antojo ataca, ¡ataca!

Limitado a edades de 8 a 15 años y a un kit por persona.

Válido del 1 de mayo al 31 de julio del 2000. El envío por paquetería puede tardar de 8 a 10 días en llegar.

El trigo tiene proteínas

70 Años en México

